2 démos en exclu + 2 maxi posters

Gen4 PC CD-Rom

Gen4 PC CD-Rom
www.gen4pc.com • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • N°166 • MAI 2003

C&C Generals

Neverwinter Nights

Devastation
un hit apocalyptique

Avec ce numéro 2 CD-Rom offerts !

EXCLUSIF

Jedi Academy
Le prochain Jedi Knight annoncé

Republic
La stratégie révolutionnaire

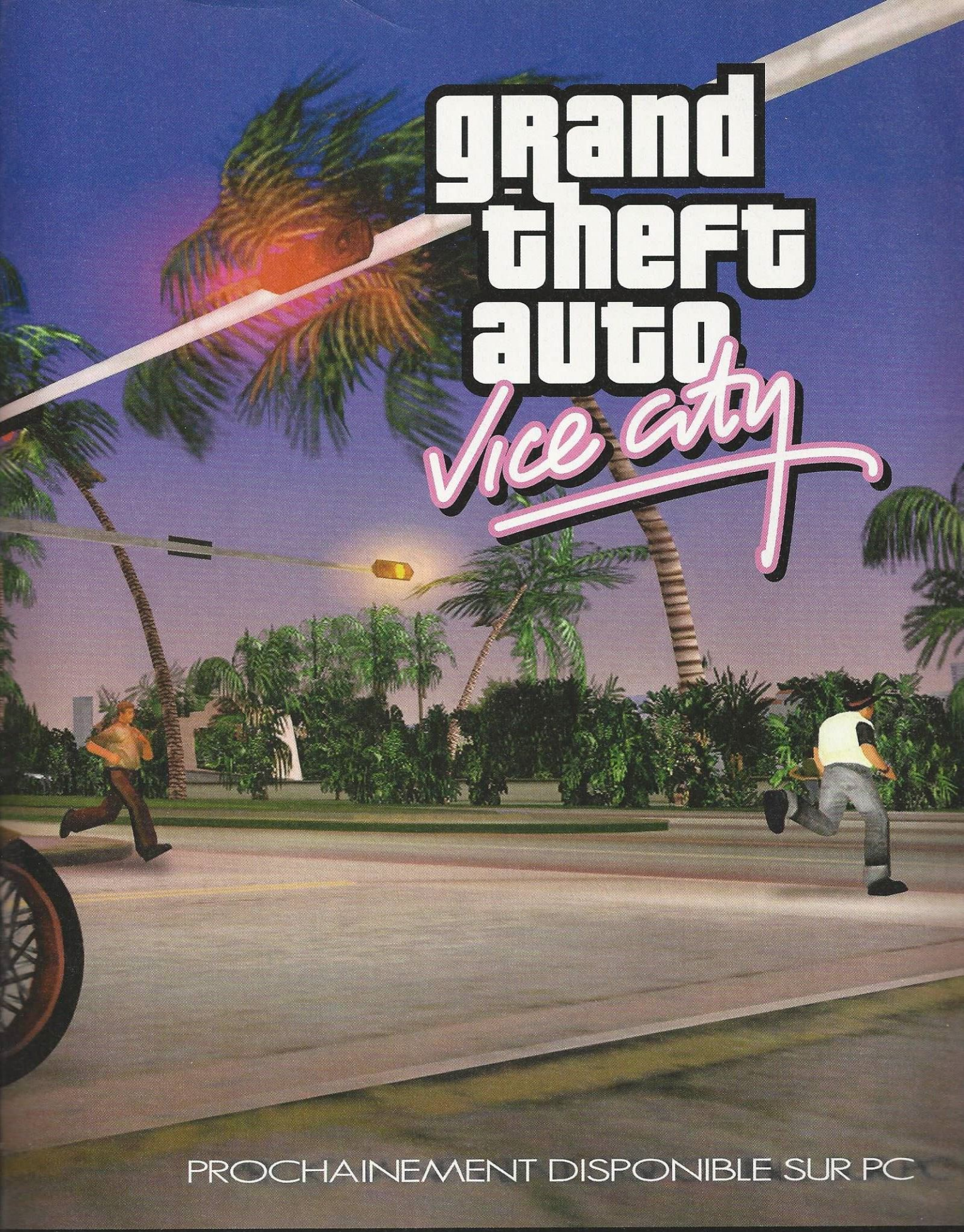
Colin McRae 3
Premières images PC

EVENEMENT : Restaurant Heroes IV : Downtown
Des news, des vraies. **RENCONTRES :** Republic : The Revolution, Gathering Press Event. **TESTS :** Devastation, Tropico 2, Empire, Dino Crisis 2, Breath of Fire IV, Operation Genesis, Blitzkrieg, Warrior King Battles, Kaan, Big Mutha Truckers, Winds of War, Indiana Jones et la tombe de l'Empereur, Freelancer, Airbone Assault, Run, **SOLUCES :** Runaway (suite et fin). **PREVIEW :** Will Rock. **EXTRAS :** Colin McRae Rally 3, La Grande Evasion, Jedi Knight 3 : Jedi Academy, XIII. **MULTI, HARDWARE, TEIGNARD, PERCO...**

M 07595 - 166 - F: 5,95 €

SCREENSHOT PC

© 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar games et est une marque commerciale de Take Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" et la famille de logo "PS" s
"Epic" et de Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2002 Sony Music Entertainment Inc. Toutes les autres marques et marques commerciales déposées a



WWW.VICECITY-LEJEU.COM

B.O. DISPONIBLE EXCLUSIVEMENT CHEZ EPIC RECORDS

WWW.VICECITYRADIO.COM

marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.
ent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservées.

VOUS ETES LE LEADER DE LA RESISTANCE
1... INFILTREZ LE QG DE LA DICTATURE
RAT-DRONE
2... LOCALISEZ VOS ENNEMIS
MAI 2003
DEVASTATION™
REJOIGNEZ LA RÉSISTANCE
3..... ... NEUTRALISEZ-LES... .. . . DEFINITIVEMENT !! ... ... VOTRE SEULE DEVISE ... ... SURVIVRE.. ..ET PRENDRE LE POUVOI
Devastation ™©2002 ARUSH Entertainment, division de World Entertainment Broadcasting Corporation. Développé par Digitalo Studios, Inc., avec le moteur Unreal ®. Co-édité par ARUSH Entertainment et HD Interactive. Edité en version française par Arxel Tribe. Devastation est une marque commerciale de World Entertainment Broadcasting Corporation. ARUSH, ARUSH Entertainment, les logos ARUSH Entertainment et Play Outside the Box sont des marques commerciales de World Entertainment Broadcasting Corporation. Le logo HD Interactive est une marque commerciale de HD Interactive B.V. Unreal et Epic Games sont des marques déposées d'Epic Games, Inc. Digitalo et le logo Digitalo sont des marques commerciales de Digitalo Studios, Inc. Toutes les autres marques et tout les autres logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
MSI Multimedia
ZONE JEUX
AMD
arxel tribe
TDK
arush
digitalo

Gen4 PC CD-Rom

COMPUTEC-MEDIA France
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice de la rédaction
Florence LAGARDE
Secrétaire général
Thibault MONNOYEUR
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
Olivier BECK

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002
Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © CopyrightDR : Tous droits réservés.

Le plein de super

C'est avec un réel plaisir que nous vous présentons ce mois-ci le test de Devastation. Avec deux démos en exclu, s'il vous plaît ! L'idée n'est pas de faire de l'autosatisfaction, mais quand même... Quand un jeu est à la hauteur de vos attentes, quel bonheur ! Autre exclu, rien que pour vos yeux : Republic. Ce titre, élu meilleur RTS lors de l'E3 en 2001, est un cocktail explosif de différents genres. Du jamais vu ! Et s'il nous explose à la figure, vous vous souviendrez de nos paroles : *"Ah ouais,* Gen4 *avait annoncé son énorme potentiel, il y a déjà plusieurs mois !"*. Nous assumons ce choix en vous le dévoilant. Enfin, après un détour à Munich où Take 2 nous présentait ses toutes dernières nouveautés, vous avez à votre disposition les premiers écrans de Colin McRae 3, ainsi que du "matos" que vous ne trouverez dans aucun autre mag' sur... le prochain Jedi Knight. Cool, non ? Pour finir, notez le retour des news à l'ancienne, comme on les aime, mais surtout la possibilité pour tous de choisir les visuels des posters. Comme dirait le père Léo : *"Pour un numéro censé être calme, c'est raté"*. Action !

Cooli.
Rédacteur en chef adjoint.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAI

8 Courrier
La haine.

EVÉNEMENT
12 Poster au choix
Votez Bob Roberts !
13 Concours Anno 1503
Les lauréats.
14 News
L'auberge espagnole.

BUDGET
18 Classe Eco
Les convoyeurs de fonds attendent.

RENCONTRE
22 Republic : The Revolution
Les tontons flingueurs.
30 Gathering Press Tour
Le jour le plus long.

TESTS
38 Devastation
Reservoir à dogs.
44 Dino Crisis 2
Diplo des bois, prince des dinos.
46 Tropico 2 Pirate Cove
L'île du Docteur Firon.
48 Restaurant Empire
La grande bouffe.
50 Breath of Fire IV
La bon, la brute et le dragon.
52 Jurassic Park : Opération Genesis
La communauté de l'ADN.
54 Blitzkrieg
Easy Rider.
58 Warrior King Battles
La chute de l'Empire humain.
59 Kaan
La chose d'un autre monde.
60 Big Mutha Truckers
Beuverie à tout prix.
62 Indiana Jones et la tombe de l'Empereur
Mort à l'arrivée.
68 Heroes of Might & Magic IV : Winds of War
Les tofs des héros.
70 Freelancer
Les valseurs.
78 Downtown Run
Tombe les bornes, et tais-toi !
80 Airborne Assault
Les hommes préfèrent les bombes.

SOLUCES
82 Runaway, suite et fin
La vie de Brian.

RE

70 Freelancer

DES SOURIS ET DES HOMMES

104 Colin McRae Rally 3

UN POISSON NOMMÉ COLIN

106 La Grande évasion

EMBRAYE BIDASSE, ÇA FUME !

108 Jedi Knight : Jedi Academy

PASSE TON BAC D'ABORD !

84 Actuces
Escrocs, mais pas trop.

MULTI

86 News
Des mondes sans pitié.

88 CPL
Le clan des Siciliens.

92 Eve Online
A l'ouest d'Eden.

SHOPPING

94 Hardware
A la poursuite du diamant vert.

PREVIEWS

100 Will Rock
Les sentiers de la destruction.

102 Harbinger
Le cinquième élément du carrosse.

103 Obscur
Marche à l'ombre !

104 Colin McRae Rally 3
Eh mec ! Elle est où ma caisse ?

106 La Grande évasion
La petite vadrouille.

108 Jedi Knight : Jedi Academy
Les diplômés du plus haut rang.

110 XIII
Arnaque, crimes et BD.

CARNET DE BORD

114 Percolator
Y a-t-il un joueur derrière l'écran ?

teignard@computec-media.fr

Je teigne, moi non plus

S'IL EST UNE TRADITION QUE LE TEIGNARD AIME PERPÉTUER, C'EST BIEN CELLE DES PAVÉS DU MOIS DE MAI. IL N'Y A DONC RIEN D'ÉTONNANT À CE QUE LE COURRIER DES LECTEURS SE TRANSFORME EN BALL-TRAP !

Péril jeune

Salut !
Fine idée, les posters des derniers numéros ! Mais je me pose une question. Est-ce qu'à la place de personnages de jeux vidéo et de bagnoles de courses, on pourrait pas avoir quelque chose d'un peu plus classe, genre des filles pas trop vêtues comme celles qui sont associées à certains jeux vidéo (Druuna, Julie Strain...) ? Je suis sûr que plus d'un lecteur apprécierait. Sinon, ne touchez pas au reste, c'est trop de la balle !

Atomic Kiffeur

POUR SATISFAIRE NOS LECTEURS, LE TEIGNARD EST

La Pin-Up du Mois

Effectivement, ce serait "un peu plus classe" et on trouverait plus d'un prépubère boutonneux pour se réjouir de la chose. Cependant, trois raisons m'empêchent d'accéder à ta demande. La première, c'est que nos lectrices nous balanceraient illico à Isabelle Alonzo et aux Chiennes de garde. La seconde, c'est qu'après avoir exhaussé ton souhait, il faudrait aussi contenter nos lecteurs bovinosexuels, grillepanosexuels ou pepitosexuels avec d'indécents posters de bœufs, de grille-pain ou de Pepitos. La troisième raison, c'est qu'il existe déjà une presse pour ce genre de choses, à laquelle tu pourrais d'ailleurs suggérer de faire des tests de jeux vidéo. Je suis sûr qu'ils seraient très intéressés par ton idée. Et puis, pour être tout à fait honnête avec toi, je crois que je m'en voudrais de participer à ton épanouissement sexuel. Tu risquerais de te reproduire et je ne me sens pas le droit de faire ça au genre humain, surtout en ce moment.

MORCEAUX CHOISIS

"Est-ce que tu connais les cartes graphiques de marque Albatron ?"
Oui, mais on ne peut les utiliser que si on est corsaire de l'espace.

"Pourquoi le jeu Taxi 3 est-il nul ?"
Peut-être parce que le film l'est aussi...

"Comment se procurer le premier numéro de Gen4 ?"
En allant à la maison de la presse en DeLorean.

Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ™

KUNG FU LEGEND

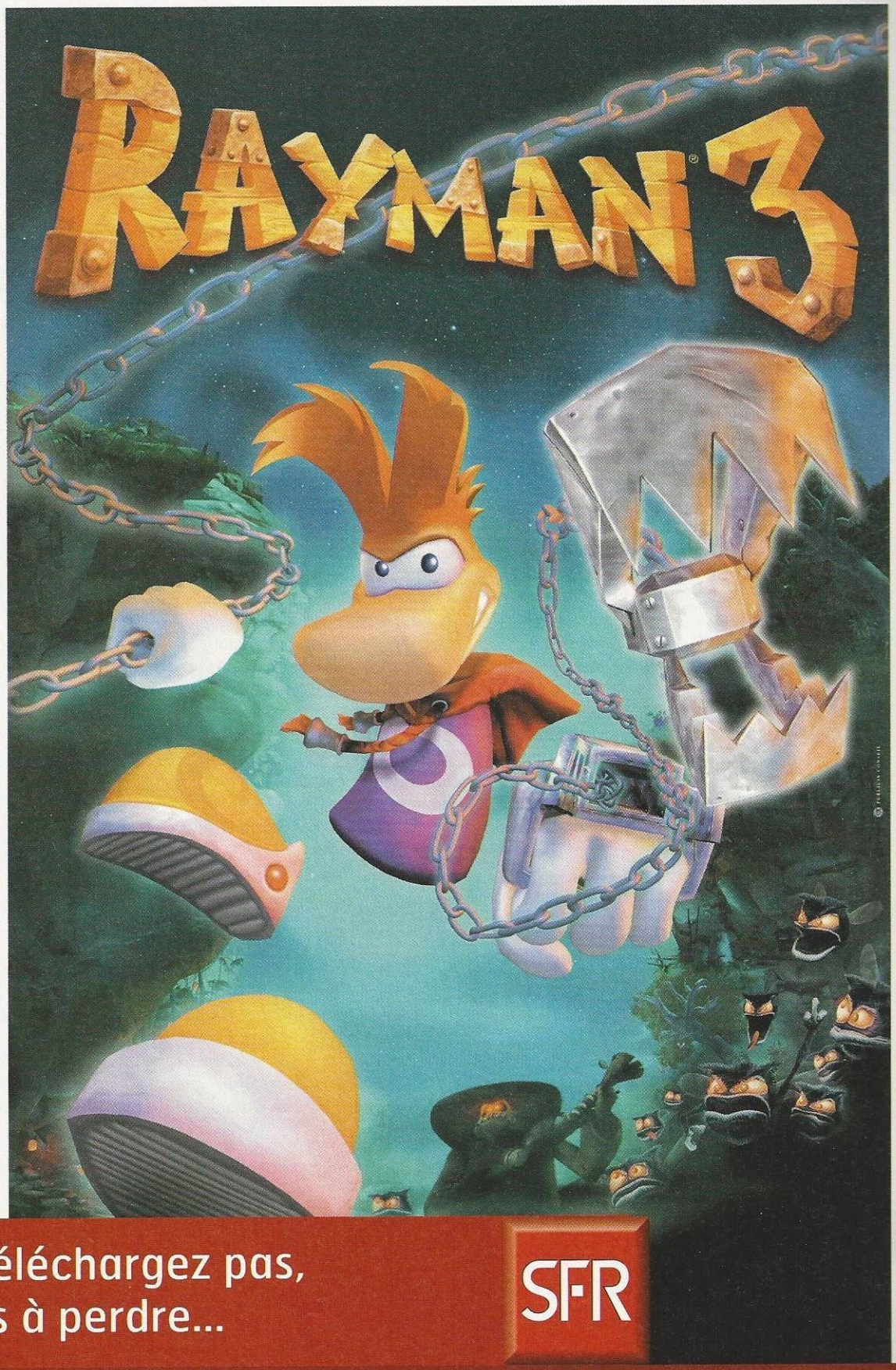
FOOT CHALLENGE 2

IF RACING

MISSION 3D

Et bien d'autres à découvrir sur www.sfr.fr

En exclusivité sur votre mobile SFR du 1er avril au 30 juin.



Si vous ne le téléchargez pas, vous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR À ÉCHANGER

- Retrouvez l'univers de Rayman® 3 en exclusivité sur votre mobile SFR et téléchargez le jeu dans le menu WAP SFR / rubrique Jeux / téléchargement (1)
- Découvrez Rayman® 3 et d'autres jeux en appelant JEUX suivi le 5389 (2)

(1) Téléchargement à partir de 2.5 €/jeu + coût de la connexion WAP. Liste des mobiles compatibles sur www.sfr.fr
(2) Prix d'une communication normale + 0.30 €/min.

©2003 Gameloft. Tous droits réservés. Splinter Cell est une marque de Ubi Soft Entertainment accordée sous licence Gameloft S.A. Rayman 3, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

www.sfr.fr

COURRIER
LA LETTRE DU MOIS

teignard@computec-media.fr

Revival

Salut ! Je viens de finir Runaway, et je dois avouer que je ne m'étais pas fait autant plaisir avec un jeu depuis un bail. Enfin un vrai jeu d'aventure, avec un vrai scénario, et des vrais dialogues ! Ça nous change des "Doom-machins" et des "bidules-Craft" ! D'ailleurs, on devrait aussi avoir droit à Full Throttle 2, et au grand retour de Sam & Max bientôt ! Je me demandais si tu n'étais pas au courant d'une éventuelle suite donnée à Grim Fandango ou à Monkey Island. J'en profite aussi pour dire à Sierra qu'on attend toujours la suite de Gabriel Knight, Space Quest et de Larry... Sur ce, Ciao !

Michel Georges, Amiens

Qui l'eût cru ? George Michael vit en fait à Amiens, et il aime les jeux d'aventure, revival oblige. Si rien ne saurait, mon cher George, me contraindre à répondre à tes questions, l'idée même que tu puisses chanter ici, dans ma rubrique, me donne matière à réflexion. Certes, je ne crains pas pour ma personne, mais je suis à peu près certain qu'aux premières notes de *Wake me up before you go go*, le papier du présent mag' jaunirait, et que les lecteurs tomberaient, un à un, terrassés par cette apocalypse de mauvais goût sonore. Et comme les lecteurs sont ma matière première, je suis d'autant plus enclin à te répondre qu'aucune suite n'est pour l'instant annoncée chez Lucas, ni pour Grim Fandango, ni pour Monkey Island. Toutefois, après avoir pris des nouvelles de ce si sympathique LeChuck auquel j'ai tout appris, nous avons convenu tous les deux que si tu cherchais vraiment à retourner au carnaval des morts, nous serions ravis de jouer à la piñata avec toi. Et "Game Over"...

Just do it

Bravo pour le mag' dont le dernier numéro était vraiment surpuissant ! Voilà ma question : comment et avec quoi peut-on faire un jeu vidéo simplement? Je voudrais que vous me donniez le nom précis des éléments nécessaires pour réaliser un Quake-like comme Unreal 2, un jeu d'infiltration du genre de Splinter Cell, ou un RTS style Warcraft III.

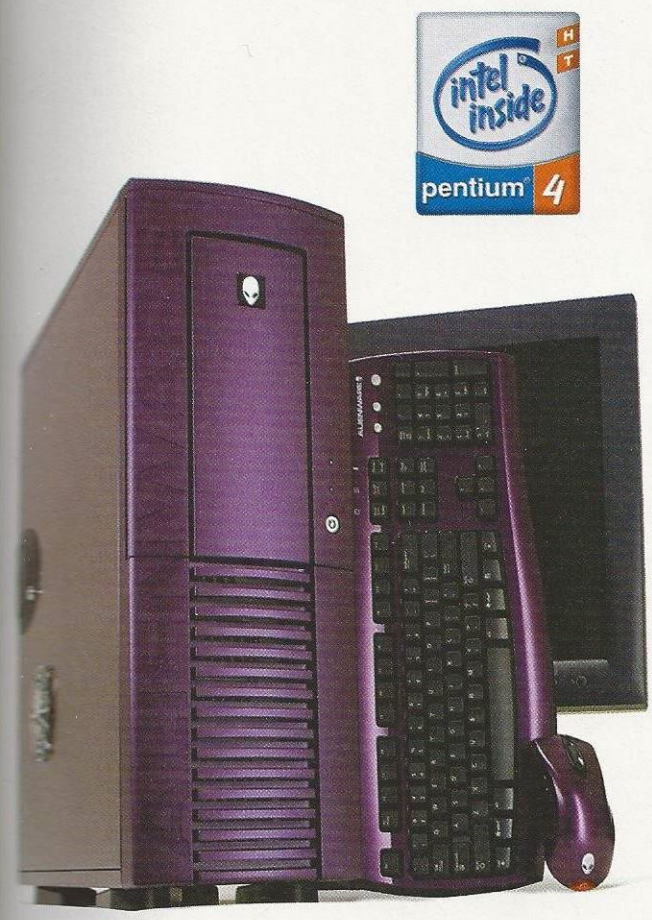
Sylvain

Pour faire les choses simplement, prends 3 oeufs, un demi-litre de lait, 250 grammes de farine, et 150 000 euros. Bats d'abord les oeufs et mélange-les à la farine préalablement disposée en puits. Incorpore ensuite le lait et, une fois que le tout forme une pâte onctueuse, dépose une louche du mélange dans une poêle graissée bien chaude. Pendant la cuisson, utilise les 150 000 euros pour embaucher au moins un chef de projet, un programmeur, un graphiste et un musicien. Retourne ta crêpe et ordonne à ton équipe de faire un "Quake-like". Laisse passer un an, et contacte-nous pour qu'on fasse une preview de ta bêta version. Voilà, c'est la seule méthode que je connaisse pour faire un jeu vidéo simplement. Le seul problème, c'est que j'ai oublié de te dire de retourner la crêpe qui doit être brûlée à l'heure qu'il est. Comme quoi, il est plus difficile de faire des crêpes que des jeux vidéo...

LA MACHINE DE JEUX LA PLUS RAPIDE DE LA PLANÈTE EST ARRIVÉE!

"Où est-ce qu'ils ont planqué la nitro ?"

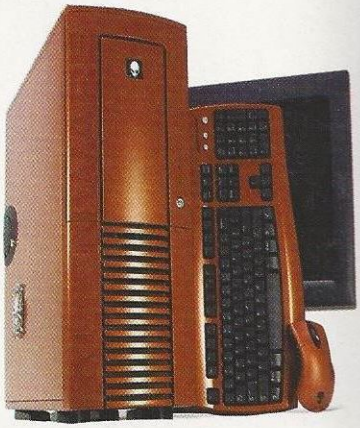
-GEN4



AREA-51™ DESKTOPGAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT à 3.0GHz
800 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink-Refroidissement haute performance
Carte mère à base de Chipset Intel® i875
512MB PC-3200 DDR SDRAM
Lecteur de disquettes 1,44MB-Noir
Disque dur 120GB 7200RPM Ultra ATA100
ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
AlienIce: Système exclusif de refroidissement Vidéo
Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1
Lecteur DVD-ROM 16x/48x-Noir
Lecteur CD-RW 52x/24x/52x-Noir
Châssis Black Dragon Full- ATX Alimentation 420W
Clavier Logitech® Internet-Noir
Souris Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0-Noire
Adaptateur Ethernet 10/100Mb
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24h/24-7j/7
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

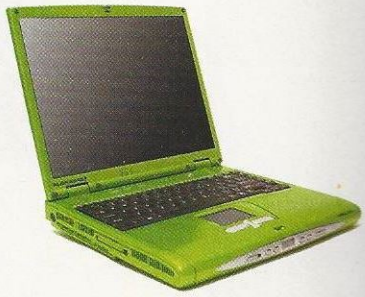
2 699,00 € TTC*



AREA-51m™ MOBILEGAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.06GHz
533 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink-Refroidissement haute performance avec Arctic Silver III
Carte mère Intel® 845MP+ ICH3M Chipset
512MB PC-2100 DDR SDRAM
Châssis exclusif Cyborg Green métallisé
Disque dur 60GB 5400RPM Ultra ATA100
15" UltraXGA+ TFT Active Matrix LCD améliorée
ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
AlienAdrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
Lecteur de disquettes amovible 3,5"/1,44MB
Lecteur CD-RW 24x/10x/24x /DVD 8x amovible
Carte son Sound Blaster® PRO compatible avec Wavetable
Surround Sound 5.1 3D avec S/PDIF output digital
Quatre ports USB 2.0 et un port IEEE 1394
Slots type II PCMCIA et Interface rapide IR
TSF intégrée 802.11a+b Carte Mini-PCI
Carte modem 56k et Carte réseau Ethernet Lan 10/100
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24h/24-7j/7
AlienAutopsy: Système automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

3 399,00 € TTC*



Choisissez votre couleur métallique préférée!

LA DIFFÉRENCE ALIENWARE®

Les systèmes Alienware® sont des produits exceptionnels, dessinés pour les utilisateurs les plus exigeants. Tous les systèmes sont exclusivement construits avec les composants de la plus haute qualité et sont disponibles dans les couleurs métalliques de votre choix. Le support client comprend une hotline disponible 24h/24-7j/7 et vous pouvez mettre à jour les composants à prix coûtant. Découvrez la meilleure expérience de jeux au monde!

Alienware® recommande l'utilisation de Microsoft® Windows® XP.

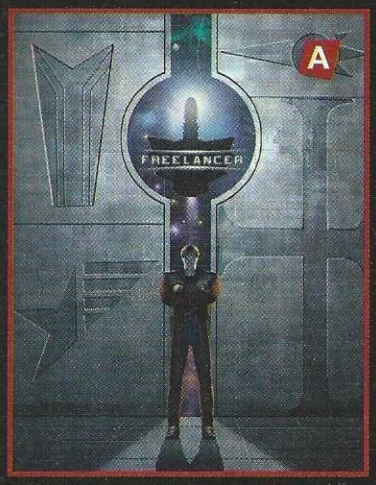
ALIENWARE®

Configurez la machine de vos rêves au: **WWW.ALIENWARE.COM/FR**
Pour plus d'information, appelez le: **08 05 11 37 01** (appel gratuit)
Appel hors de France: **+353 902 56500**

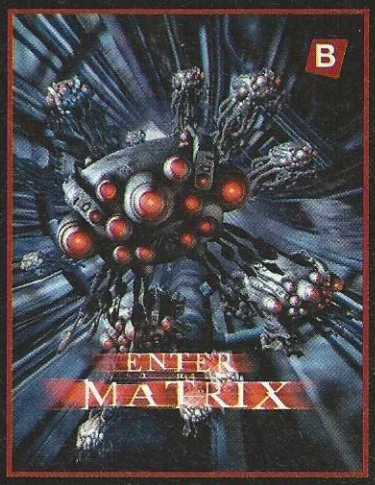
Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. *Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les photos ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données peut varier. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriété exclusive de leur propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

Votez par SMS

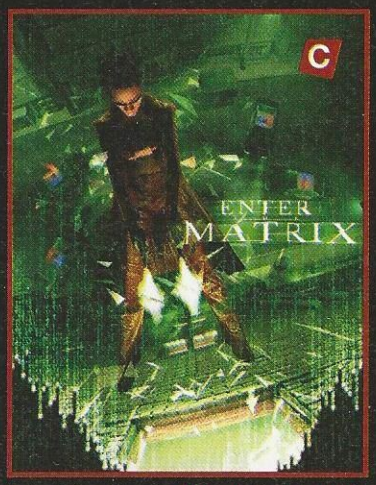
Ce mois-ci, nous vous offrons l'opportunité de décider du visuel qui figurera au recto du poster de notre prochain numéro, le verso restant au choix de la rédaction. Pour élire votre visuel favori, il vous suffit de nous envoyer un texto par SMS (POSTER A pour le poster "A", POSTER B pour le "B"...). Oui, on sait, c'est payant. En même temps, c'était le meilleur moyen de toucher le plus grand nombre (personnes connectées sur le Net ou pas, grands, petits...). N'oubliez pas que les visuels que vous n'aurez pas plébiscités ne reviendront peut-être pas. Saisissez votre chance !



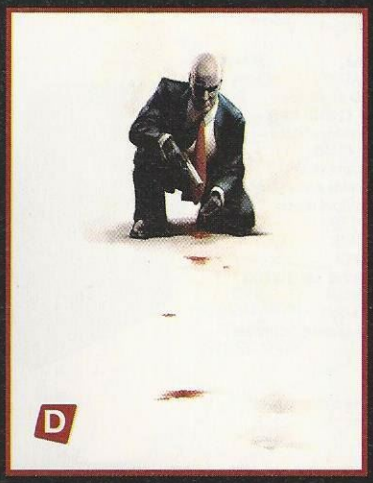
Freelancer. Attention, ce n'est pas Stargate, mais la porte des étoiles s'ouvre quand même !



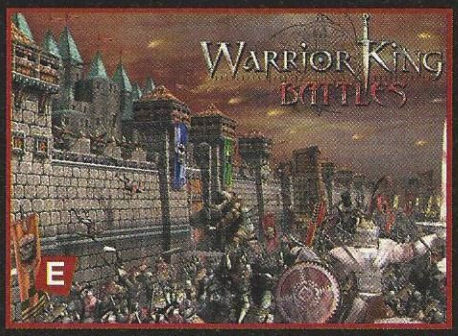
Enter The Matrix. Les sentinelles des machines à la recherche du virus humain. Miam !



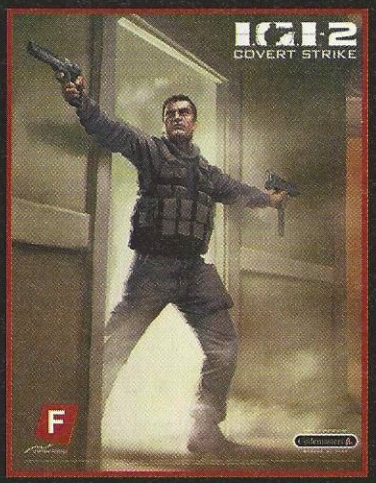
Enter The Matrix. Propulsée à travers la fenêtre avec deux flingues, il n'y a que dans Matrix que l'on voit ça !



Hitman 2. Le tueur au code-barres s'accroupit près d'une marque de sang. Un splendide visuel !



Warrior King Battles. Un panoramique plutôt sympa d'une prise de château.



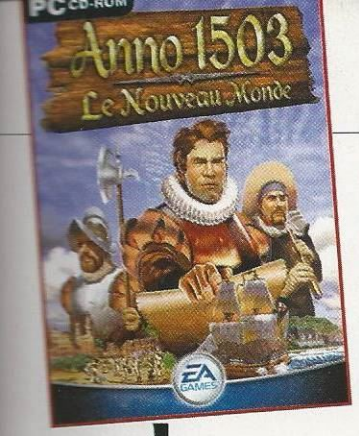
IGI 2 : Covert Strike. Posture SAS. David Jones, l'agent secret IGI, en pleine action !

Pour voter :

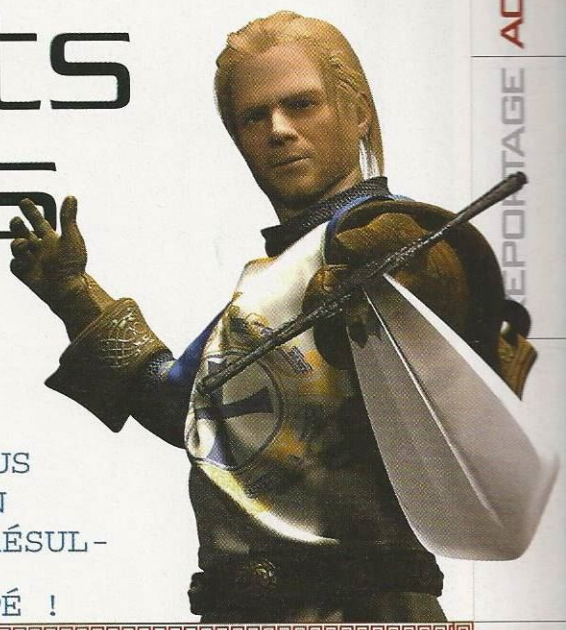
Envoyez un SMS avec le mot-clé **POSTER** suivi de la lettre correspondante au visuel. Exemple : pour le poster A, j'envoie :

POSTER A au 72003 (0,50 € + prix d'un SMS)

Service édité par Phonevalley RCS : PARIS B429125305 - www.phonevalley.com



Les résultats du concours Anno 1503



VOUS LE SAVEZ, NOUS AVONS CRAQUÉ POUR ANNO 1503. LE MOIS DERNIER, NOUS VOUS PROPOSIONS DE GAGNER 30 BOÎTES DE JEUX EN PARTENARIAT AVEC EA GAMES. L'HEURE DES RÉSULTATS A SONNÉ. MERCI À TOUS CEUX QUI ONT PARTICIPÉ !

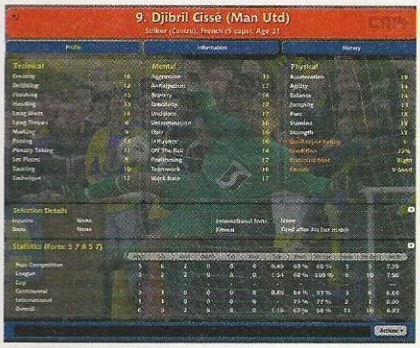
Barbe	Didier	Lyon
Borrelli	Damien	Rive-de-Gier
Cagnoli	Ugo	Moissy-Cramayel
Caillet	Vincent	Fontaine-lès-Dijon
Chauveau	Olivier	Nantua
Chesters	James	Nanterre
Claudel	Olivier	Le Syndicat
Davy	Adrien	Villedieu-la-Blorière
Debiesse	Mickael	Le Côteau
Denommey	Thierry	Neurey-en-Vaux
Dognon	Adrien	Angoulême
Dorard	Didier	Evreux
Fauché	Guillaume	Nîmes
Gabel	Jean-Luc	Noyers
Houdart	Alain	Quievy
Lagarde	Jean-Pierre	Le Beausset
Lamarque	Simon	Caromb
Marceul	Thierry	Clermont-Ferrand
Marsalle	Alexis	Chambery
Martelet	David	La Rochelle
Meresse	Dominique	Jolimetz
Montexier	David	Paris
Mortier	Yannick	Chauvigny
Nutto	Paul	Chateauneuf-lès-Martigues
Petit	Romain	Chambéry
Raguim	Roman	Acigné
Royaeris	Frédéric	Trégueux
Segretain	Christian	La Ravoire
Testu	Antoine	Paris
Veron	Philippe	Vaux-sur-Mer

SUNFLOWERS the world of entertainment
DESIGN
EA GAMES

Call of Duty. L'appel du devoir

La Seconde Guerre mondiale est une des principales sources d'inspiration dans les jeux vidéo. C'est une fois de plus le cas avec Call of Duty, le premier d'une série de FPS, développée par Infinite Ward (dont la plupart des membres ont travaillé sur Medal of Honor) et éditée par Activision. On nous promet de véritables batailles épiques, mais reste à savoir s'il sera plus proche d'un MoH où le scénario prime, ou bien d'un Battlefield 1942, orienté Multijoueurs. Un début de réponse devrait nous être donné lors de l'E3.

L'Entraîneur 4. 3 patches déjà !



Prévue le 28 février, puis le 28 mars, la sortie de L'Entraîneur 4 est désormais programmée le 28 avril. De nombreux bugs ayant été localisés après l'envoi du master, des patches sont déjà disponibles sur le Net. Les "Frenchies" pourront donc débuter avec un titre "presque" sans défaut, alors que les Anglais n'ont pas eu cette chance. En effet, le jour de sa mise en vente en Angleterre, un premier patch est apparu sur le site officiel (www.sigames.com) ! Le "Enhancement Pack 1 (4.0.3)" corrige plus d'une centaine de bugs mineurs, voire insignifiants. Les seuls problèmes concernaient les rapports des scouts, les raccourcis clavier, les liens vers les clubs des internationaux étrangers, la règle "des dix mètres" en cas de contestation, et les cartons jaunes pour simulation. Grâce à ce patch, dispo sur l'un de nos CD, ces bugs appartiennent au passé. Du coup, "SI" planche sur deux autres "correctifs". Le deuxième devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes, le troisième le sera début mai.

Postal 2. Gary Goreman

Running with Scissors, les développeurs les plus "trash" de la Terre, annoncent que Postal 2 sera distribué avec une mention "interdit aux moins de 18 ans" en Angleterre. Développé avec le moteur d'Unreal Warfare, ce jeu s'annonce gore et politically incorrect. Insolite : en plus d'une centaine de PNJ, il permet aussi de rencontrer Gary Coleman, le Arnold de la série *"Arnold et Willy"*. Le distributeur anglais nous ayant contactés, malheureusement trop tard pour ce numéro, nous serons en mesure de vous dire bientôt ce que vaut cette véritable "ode à la monstruosité". Et, pour les plus téméraires, si on peut se la procurer en France.

EN CHIFFRES

124 627

C'est le nombre d'exemplaires de CM4 vendus en Angleterre, lors de sa première semaine de mise en vente. Un record !

60 000

Tel est le nombre de visiteurs attendus sur le salon de l'E3, qui aura lieu du 14 au 16 mai, à Los Angeles (Etats-Unis).

EN BREF

Enter The Matrix. Pas de DVD dans la matrice ?

A l'approche de la sortie du jeu d'Infogrames et de *Matrix Reloaded*, difficile de dire ce que vaudra le projet de Shiny Entertainment. Dave Perry, fondateur du studio, annonce qu'il tiendra sur un nombre de CD hors norme :

"Une fois le travail terminé, nous avons réuni toutes les données sur CD-Rom. Il nous en aurait fallu 14 pour tout intégrer !" Comme vous pouvez l'imaginer, Infogrames nous a demandé de réduire ce nombre. Nous avons passé des mois à compresser les données pour les faire tenir sur 6 CD. C'est encore énorme. Les vaudra-t-il ?

Half-Life 2. Valve, kesako ?

Valve et Activision viennent d'annoncer un partenariat pour plusieurs titres... Le premier jeu concernant cet accord est un ancien "mod" pour Half-Life : Day Of Defeat. En mai, DoD proposera une confrontation entre Alliés et forces de l'Axe avec pour background la Seconde Guerre mondiale. C'est Vivendi qui doit faire la tronche !

Cossacks. Le million ! Le million !

Et hop, un million ! C'est le nombre de copies de Cossacks que CDV, éditeur de GSC, annonce avoir vendu dans le monde. Parallèlement, GSC confirme que la suite, Napoleonic Wars, est prévue pour la fin d'année et qu'un add-on pour American Conquest, intitulé Fight Back, pourra s'installer sur nos durs avant l'été.

Age of mythology. Plus de mythe !

Sympa, pour nous présenter la nouvelle version d'ES Online, le site qui héberge le service de recherche de parties d'Age Of Mythology, l'équipe d'Ensemble à mis en service une nouvelle campagne officielle. "The Golden Gift » est composé de 4 scénarios et sert en fait d'introduction au scénario originel...

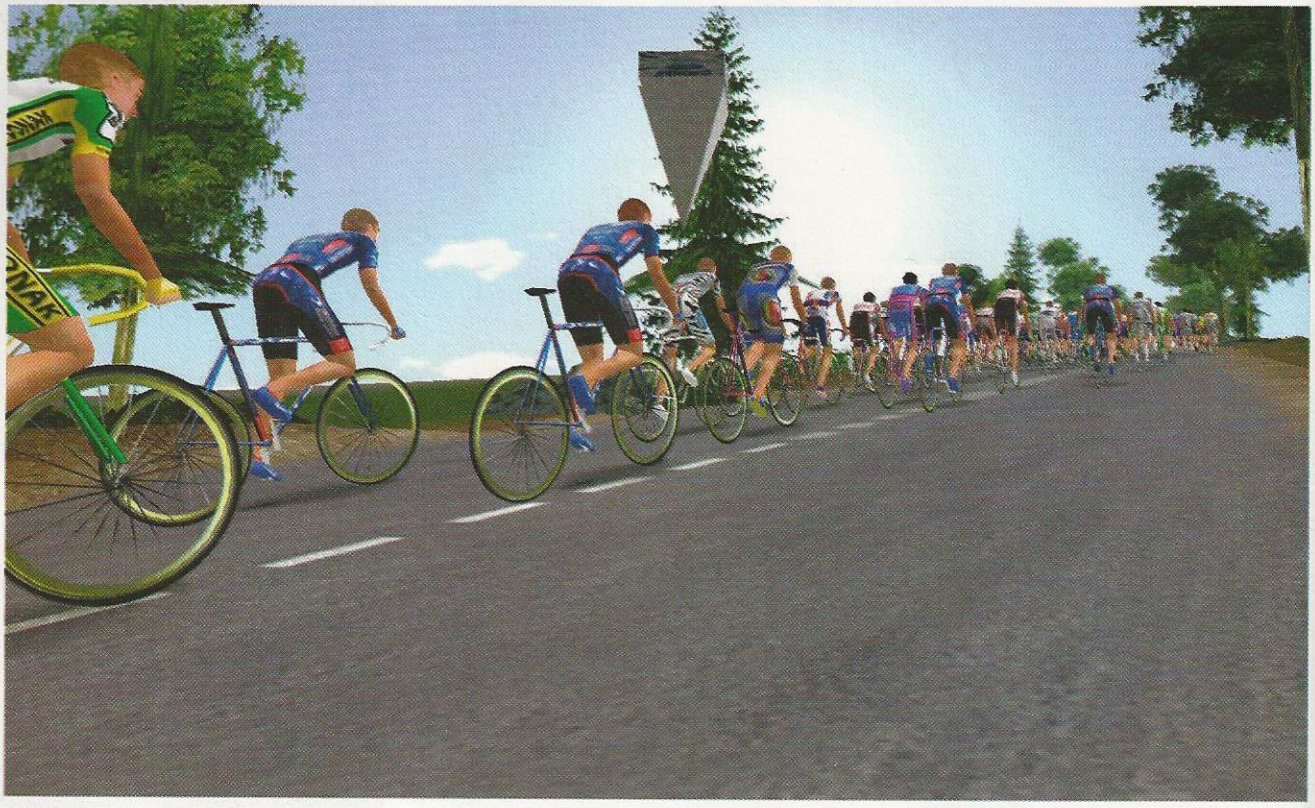
ATTENTION,

ÇA VA

TRANCHER !

BARBARIAN'S BLADE

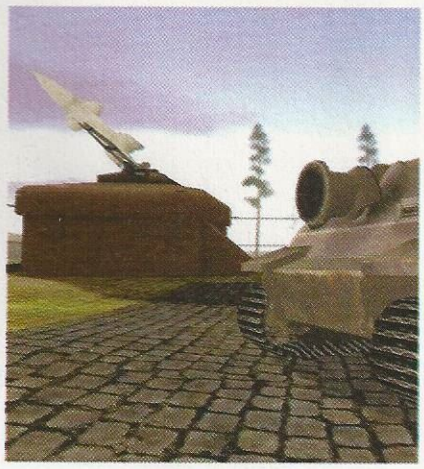
KAAN



Cycling Manager 3. Dans la roue...

Ça y est : les développeurs français de Cyanide remettent le couvert avec leur simulation de courses cyclistes qui s'enrichira bientôt d'un troisième volet. Qui l'eût cru ? Cycling Manager 3 est prévu pour le mois de juin 2003, avec comme principales nouveautés : une interface totalement repensée et donc plus intuitive, une meilleure modélisation 3D des coureurs, un moteur de jeu optimisé, ainsi que cinq modes de jeu concernant aussi bien le Solo que le Multi. De quoi, sur le papier en tout cas, largement contenter les amoureux de la petite reine virtuelle ! Et ils sont nombreux si l'on en croit les chiffres de vente étonnants des deux premiers volets de la série.

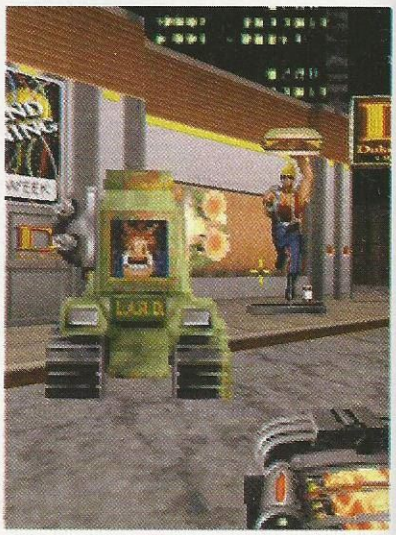
Battlefield 1942 : Second add-on pour BF



Electronic Arts et Digital Illusions ont confirmé qu'un second add-on pour l'excellentissime BattleField 1942 était en développement. Prévu pour le printemps 2003, Secret Weapons of WWII nous permettra de piloter 16 nouveaux véhicules (ce qui portera à 46 le nombre total d'engins), ainsi qu'un mode de jeu "Spécial". A noter que, comme le titre l'indique, le jeu nous fournira l'occasion de tester quelques inventions assez farfelues de la Seconde Guerre. Côté allemand, le joueur devrait ainsi être capable de shooter... en volant, grâce à l'utilisation d'un jet-pack !

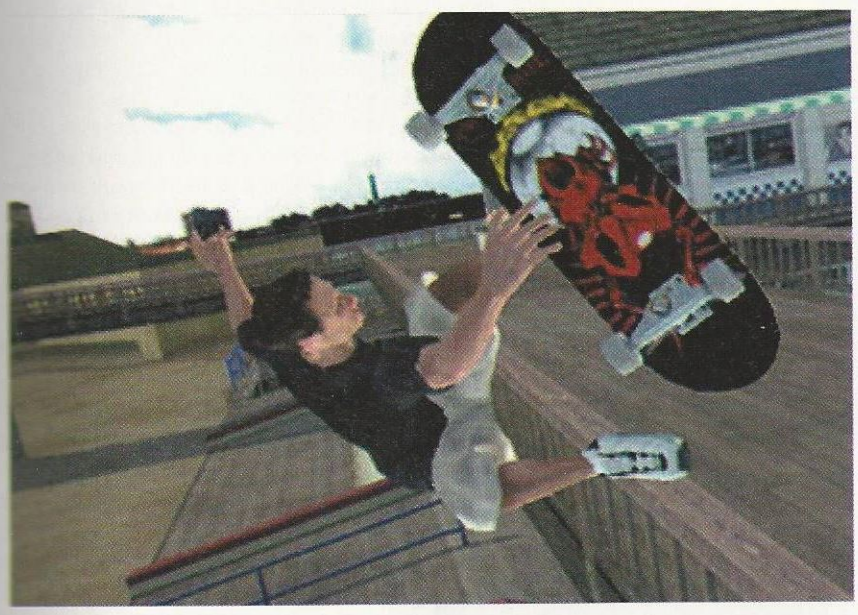
Duke 3D : "He'll be back !"

Alors que l'on est toujours sans nouvelles de Duke Nukem Forever, les Texans de 3D Realms ont trouvé un moyen de se rappeler au bon souvenir de tout le monde. Juste avant l'événement planétaire qu'est l'E3, ils ont distribué le code source de Duke 3D, ce bon vieux jeu basé sur le fameux Build Engine de Ken Silverman. On aurait préferé une démo de DNF, mais bon...



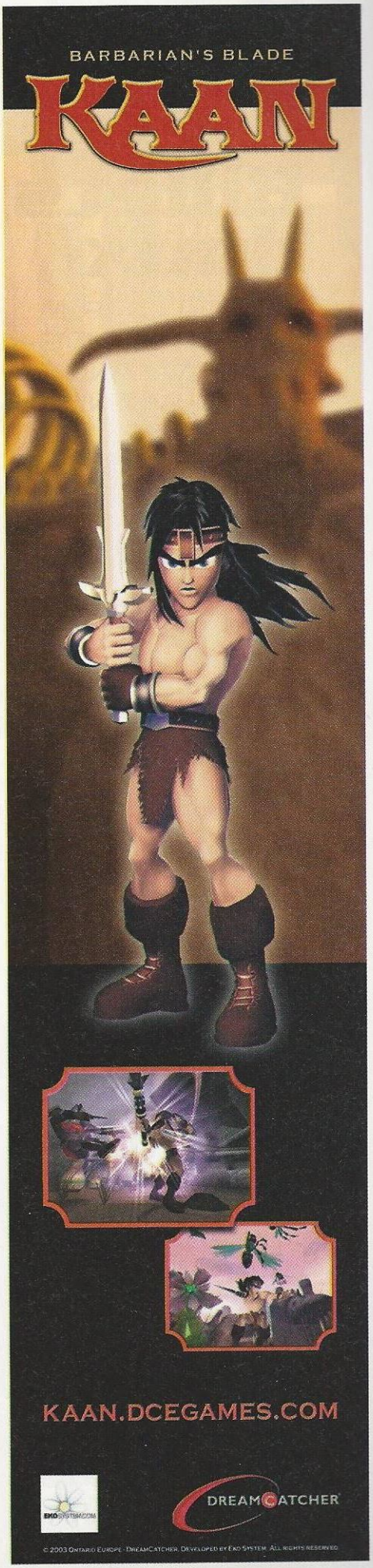
Tony Hawk's Pro Skater 4 : Voici le skate en ligne

La licence du skater le plus célèbre de la planète semblait préférer les consoles et bouder nos machines. Ce n'est plus vrai. La société Aspyr, spécialisée dans les portages, annonce l'arrivée prochaine du jeu sur PC et sur Mac (là, c'est pour Ana... Ça lui fait toujours plaisir qu'on parle de la "pomme"). S'il est difficile de porter un jugement à la vue des premiers écrans, on peut en tout cas baver un petit peu à l'énoncé d'une option : la possibilité de jouer *online* à huit dans des modes de jeu spécifiques tels que Capture The Flag ou Goal Attack. De quoi éveiller la curiosité de nombreux *gamers* quand même.



Breed. En approche...

Repoussé *sine die* depuis qu'il a dépassé sa date de sortie initialement prévue fin 2002, Focus nous informe que Breed devrait pointer le bout de son nez cet été. Rappelons que ce Quake-like futuriste et prometteur s'annonce beau (grâce à un moteur 3D interne) et fun (possibilité d'effectuer des missions en coopération jusqu'à 16 joueurs en Lan ou sur le Net). Si on ajoute l'utilisation de véhicules et de tourelles, ce petit goût de Tribes ne nous fait que plus saliver. Réponse dans une prochaine preview.



CLASSE ECO

Billets doux

DAMNED ! QUE DE SORTIES, CE MOIS-CI ! TROIS AVALANCHES NOUS TOMBENT DESSUS : LA PREMIÈRE VIENT D'UBI, LA DEUXIÈME, D'EA, ET LA TROISIÈME, LA PLUS IMPORTANTE, DE WANADOO. MAIS IL CONVIENT CEPENDANT DE DISTINGUER LE BON DU MOINS BON.

Wanadoo nous fait un beau cadeau. En plus de la sortie de la deuxième vague de la gamme Wanted, l'éditeur français fait une opération spéciale baptisée "Chasseur de jeux". Pendant un mois, lorsque vous achèterez deux jeux Wanted, vous en obtiendrez un autre gratuitement. Et puis, c'est à peu près le seul éditeur à ne pas nous replonger dans un contexte guerrier... Reposant !

The Partners

DES SIMS FRIQUÉS

OVNI venu d'on ne sait où, The Partners est un clone du hit de Maxis. C'est plutôt joli, mais assez déconcertant. L'action se déroule dans un cabinet d'avocats, et le but est de gagner certaines affaires. Mais pour y parvenir, il faut utiliser les personnages au mieux, en gérant leur affectif. Le charme vient de son humour. On aménage les locaux d'une façon insolite. Ces derniers ressemblent plus à une résidence privée qu'à des bureaux. Les héros regardent la télé, écoutent de la musique... et s'accouplent !

Editeur : Wanadoo
Date de sortie : disponible
±15€

Trainz

ET LE FER DEVINT OR

Est-ce un jeu ? Sans doute, puisqu'il est très distrayant. Ce titre se divise en deux grandes parties. La première concerne la création de paysages, la mise en place de villes et de forêts grâce à un éditeur contenant des milliers d'objets, des dizaines de locomotives, de wagons... Ensuite, il ne vous reste plus qu'à vous mettre à la place du pilote, et ainsi visiter vos créations de l'intérieur. Un concept plutôt étrange donc !

Editeur : Wanadoo
Date de sortie : disponible
±15€

Delta Force Task Force Dagger

ON RASE GRATIS

Et si on refaisait un petit tour au pays des barbus pour oublier un peu l'actu. La mode est à la moustache épaisse, bien fournie. C'est oublier un peu vite l'Afghanistan. Task Force Dagger est tout de même ce qui se fait de plus glauque dans les FPS, car trop proche de la plus violente des actualités. Gageons que nous vous présenterons bientôt Delta Force Shave Saddam. Vous avez une trentaine d'armes, des drones de surveillance et devant vous, des milliers de membres d'Al Qaïda. Ce qu'il vous reste à faire est explicite. Raser l'Irak et éliminer Saddam, à moins que ce ne soit l'inverse.

Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : 15 mai
±15€

Un genre, une couleur

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Command and Conquer Alerte Rouge 2

EA BRADE WESTWOOD

La série des C&C reste la meilleure série des STR, avec Warcraft bien entendu. Le contexte des Alerte Rouge repose sur une uchronie. Et si la guerre froide avait continué... Et si elle était devenue très chaude... Américains et Soviétiques auraient fini par s'affronter à grands coups de missiles nucléaires, de rayons à plasma... Graphiquement, c'est joli, mais bien moins impressionnant que Generals. Le jeu est toujours aussi intense, et les niveaux se révèlent vraiment passionnants. Revenir sur un tel jeu n'est pas une perte de temps. Mais on retrouve malheureusement ces satanées moissonneuses, qui n'en font qu'à leur tête. Ces machines collectent les ressources vous permettant de produire de nouvelles unités, de nouvelles structures... Leur IA vous fait perdre du temps. Mais c'est bien là le seul défaut. Les camps sont équilibrés, les niveaux, bien ficelés, et les vidéos, sublimes.

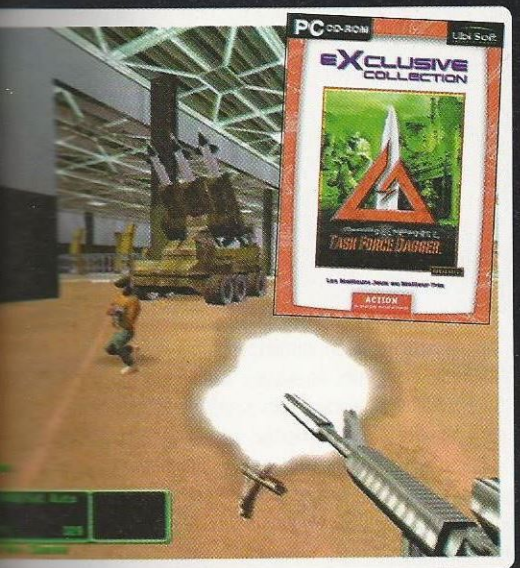
Editeur : EA
Date de sortie : disponible

±15€

NEWS

Encore chez Ubi

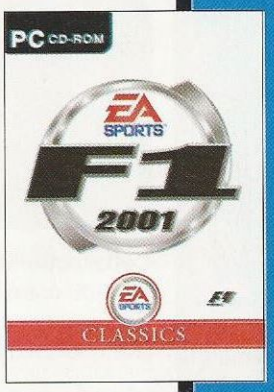
La collection des simus étranges s'enrichit avec deux autres titres à prix réduits, chez Ubi. Hangsim (deltaplane) et Sail Simulator (voilier) seront disponibles dans la gamme eXclusive au prix de 15 euros chacun.



F1 2001

Sans les salaires allant avec

Voici la copie d'EA sur la saison 2001 de F1. Elle est tout à fait acceptable, et conviendra à tous les joueurs. Hausser le niveau de difficulté à l'extrême vous fera découvrir la vraie vie de pilote. Le baisser vous conduira sans doute sur la première marche du podium, sans gloire. Cet opus est graphiquement très acceptable, même si la version 2002 met la barre bien plus haut.



Editeur : EA
Date de sortie : disponible

±15€

NEWS

Encore chez Wanadoo

Une véritable déferlante signée Wanadoo. En plus des jeux mis en avant dans ces pages, la gamme Wanted s'enrichit de ces autres titres : Online Tycoon, Loch Ness, Ring 2 et Pink Panther. Chaque titre à 15 euros...

Atlantis

A la recherche de l'orichalque

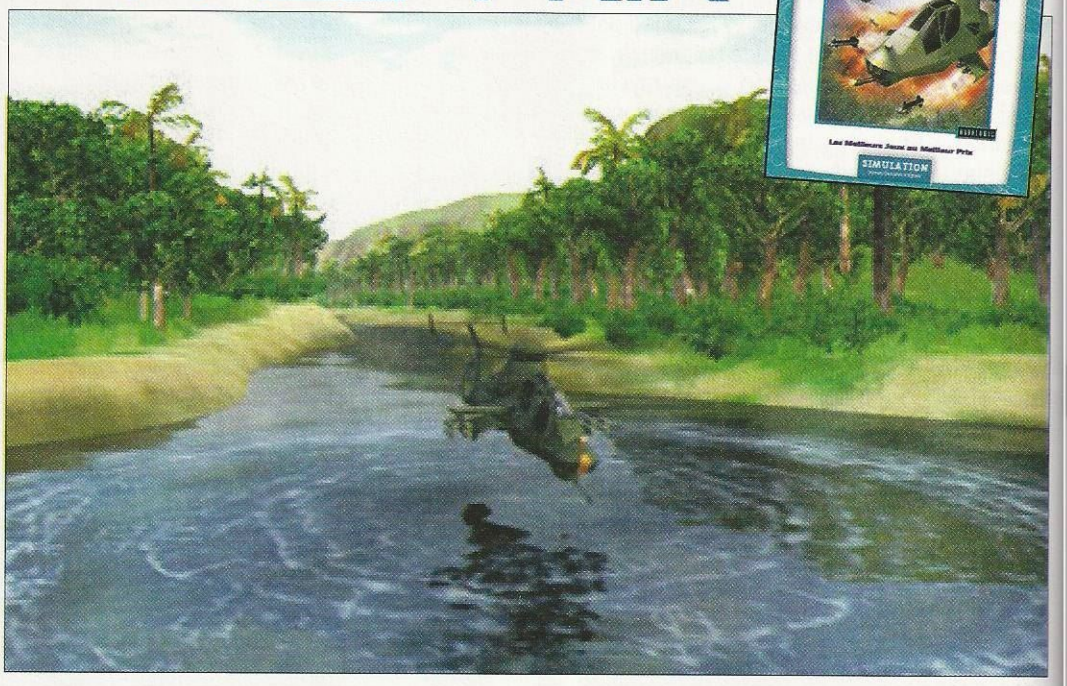
Atlantis n'est peut-être pas le jeu d'aventure le plus attachant. Les personnages sont plutôt froids, l'histoire, linéaire, et les actions, assez inintéressantes. Seuls les graphismes et les splendides cinématiques "made in Cryo" rattrapent un peu le coup. Mais il faut aimer la chasse au pixel et les énigmes illogiques.

Editeur : Wanadoo
Date de sortie : disponible

±15€

Comanche 4

Ça vaut pâle prix



Cette simulation d'hélicoptère vous met un RAH-66 entre les mains pendant 30 missions. L'arsenal est efficace : roquettes, missiles à tête chercheuse ou à guidage laser.... Six environnements bien distincts sont à votre disposition : urbain, forestier, désertique ou arctique. A vrai dire, on préférerait se sortir un peu la tête de l'actualité, et ne pas prendre la place d'un pilote de chasse. Mais si vous êtes fan du genre, vous ne passerez pas à côté de Comanche 4, référence des simulations d'hélico.

Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : 15 mai

±15€

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Ski Resort Tycoon

L'OR BLANC

Quand on en vient à gérer des pistes de ski, on se demande jusqu'où vont aller les développeurs pour trouver des idées originales suceptibles de renouveler le genre. Ski Resort Tycoon est typiquement le titre auquel on s'attend, sans surprises et pas trop mal réalisé. Les manières de gagner de l'argent sont toutes suffisamment complexes pour qu'il tienne en haleine les fans du genre.

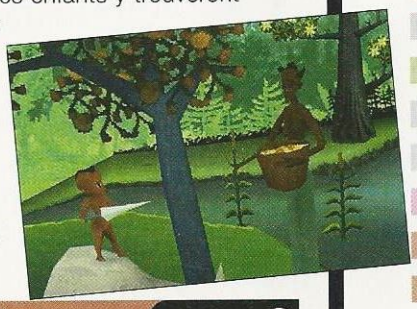
Editeur : Wanadoo
Date de sortie : disponible

±15€

Kirikou

EAU PRÉCIEUSE

Ce jeu reprend la mythologie du célèbre film, et nous propose un jeu d'arcade bien réalisé. Simple d'accès, les enfants y trouveront leur bonheur. Les graphismes sont très fidèles au dessin animé. Un excellent prolongement dans un monde tranquille, calme, apaisant...



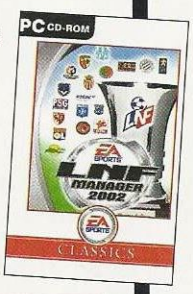
Editeur : Wanadoo
Date de sortie : disponible

±15€

LNF Manager 2002

LA LIGUE DES DROITS DE L'OR

Difficile de tenir le distance face à un jeu comme L'Entraîneur. Pourtant, LNF n'est pas dénué de charme. Ce qui le distingue surtout de son concurrent signé Eidos, c'est son graphisme. Le jeu utilise le moteur de FIFA pour la représentation des matches, et cela donne tout de suite un peu de couleurs au produit. Mais la base de données est loin d'être aussi complète que celle de son concurrent direct.



Editeur : EA
Date de sortie : disponible

±15€

Les indispensables de A à Z

La Classe Eco est en perpétuelle évolution ! Chaque mois, de nouveaux titres en chassent d'autres... On voit donc Tony Hawk prendre un gadin, et Oddword continuer son exode loin de ce tableau.

ACTION PACK (1)	Microsoft	38 €
ARCANUM	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Virgin	15 €
BLACK AND WHITE NOUVEAU	Electronic Arts	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Vivendi	30 €
COMANCHE 4	Ubi Soft	15 €
C&C ALERTE ROUGE 2 NOUVEAU	EA	15 €
COMMANDOS 2	Eidos	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Eidos	15 €
GROUND CONTROL	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (3)	Vivendi	30 €
HITMAN	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Virgin	15 €
LES BOUCLIERS DE QUETZALCÓATL	SG Diffusion	8 €
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	SG Diffusion	8 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (4)	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE	Take 2	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Vivendi	15 €
PHARAON + CLÉOPÂTRE	Sierra	15 €
PLANESCAPE TORMENT	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Eidos	15 €
SIM CITY 3000	Electronic Arts	15 €
STRONGHOLD	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Vivendi	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (5)	Infogrames	20 €
ZEUS + POSÉIDON	Sierra	15 €
1NSANE	Codemasters	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(4) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(5) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

RENCONTRE

REPUBLIC

LE JEU

Argent, Religion ou Force. Choisissez votre faction pour prendre le controle de quartiers, puis de villes. Selon votre approche, les techniques différent mais le but est le même : le pouvoir.

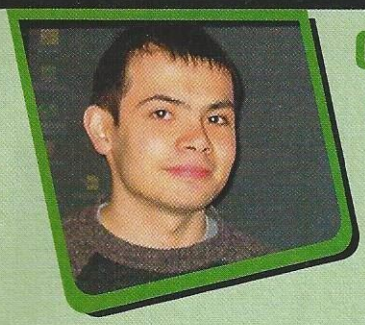
La révolut aura bien

ion lieu !

EXTORSIONS EN TOUT GENRE, COMPLOTS MÉDIATIQUES, EXÉCUTIONS SOMMAIRES... BIENVENUE DANS REPUBLIC, UN JEU OÙ LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS. TOUS LES MOYENS !

RENCONTRE

REPUBLIC



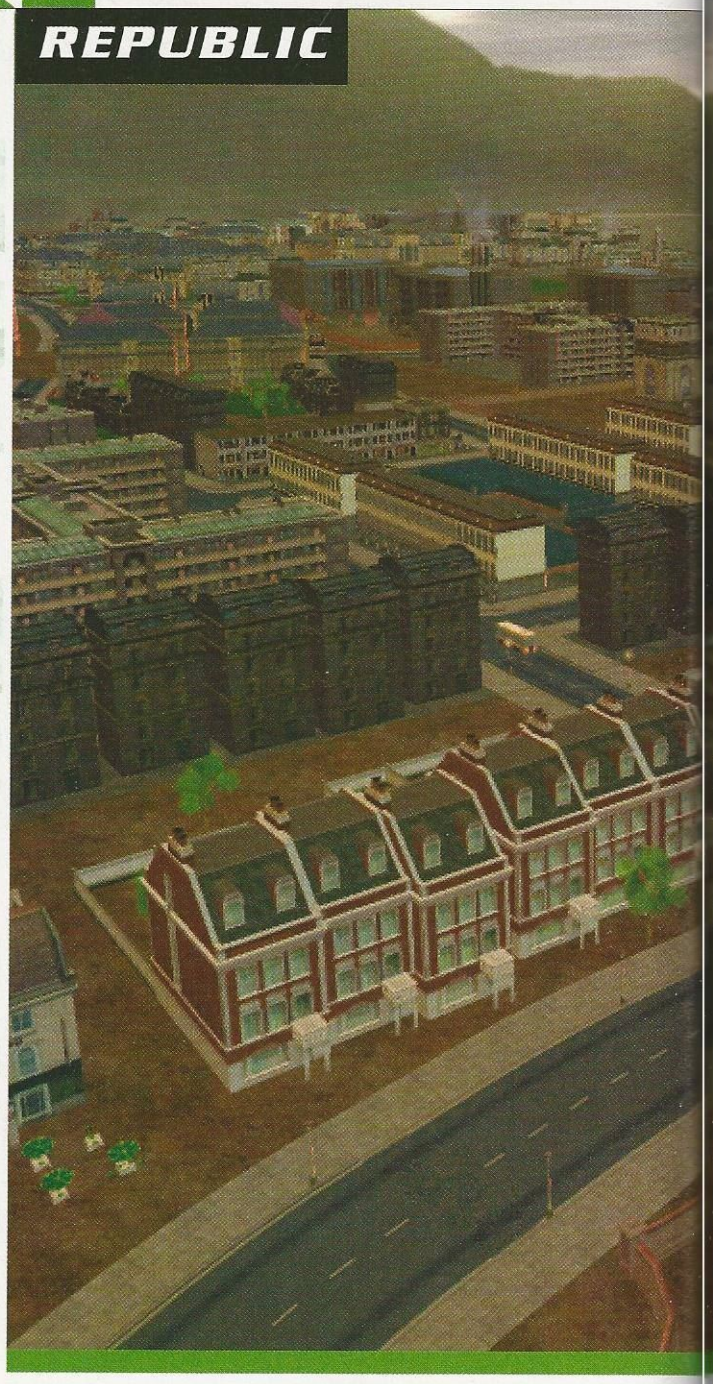
QUESTIONS A...

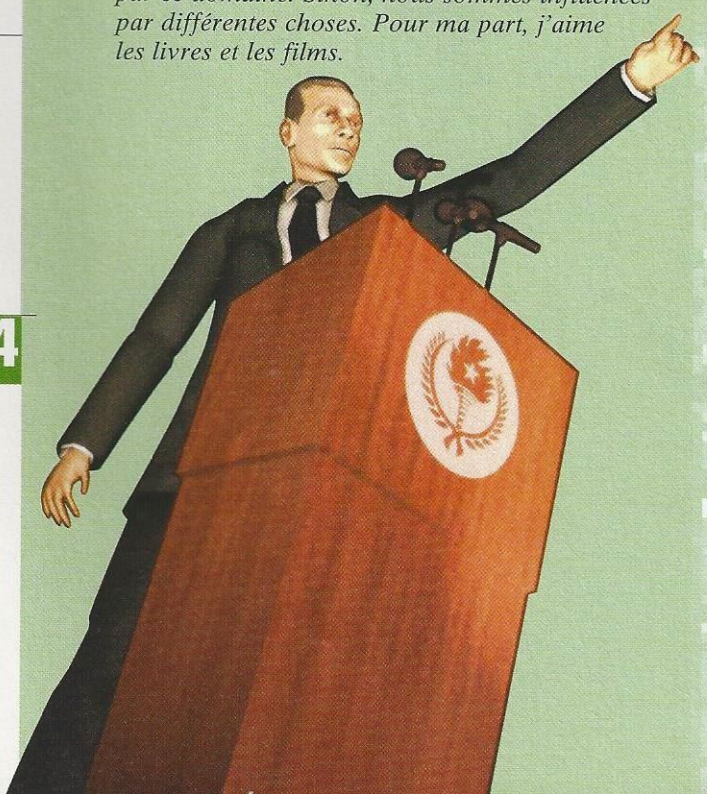
DEMIS HASSABIS
ELIXIR STUDIOS
CHIEF EXECUTIVE OFFICER

Gen4 : ***Quel est le rôle exact de l'élément de "Discrétion" (Secrecy) ?***
DH : *La discrétion est un paramètre essentiel dans la réussite de certaines tâches. Si vous voulez distribuer des tracts, il vous faut choisir un endroit très fréquenté, pour que beaucoup de monde le lise. Mais si vous voulez corrompre un personnage, mieux vaut ne pas opter pour une place publique. Cet élément est aussi utilisable par vos adversaires qui, si vous faites une action à la vue de tous, ont une grande chance de vous découvrir et d'agir en vous contrant.*

Gen4 : ***Combien y a-t-il d'objectifs dans le jeu ?***
DH : *Il y a à peu près 45 objectifs de missions, mais tous les faire n'est pas une nécessité pour finir le jeu. Quant à leur déroulement, elles consistent, par exemple, à gagner le support d'une population dans un arrondissement spécifique, à parler avec certains personnages ou encore à rassembler différentes informations.*

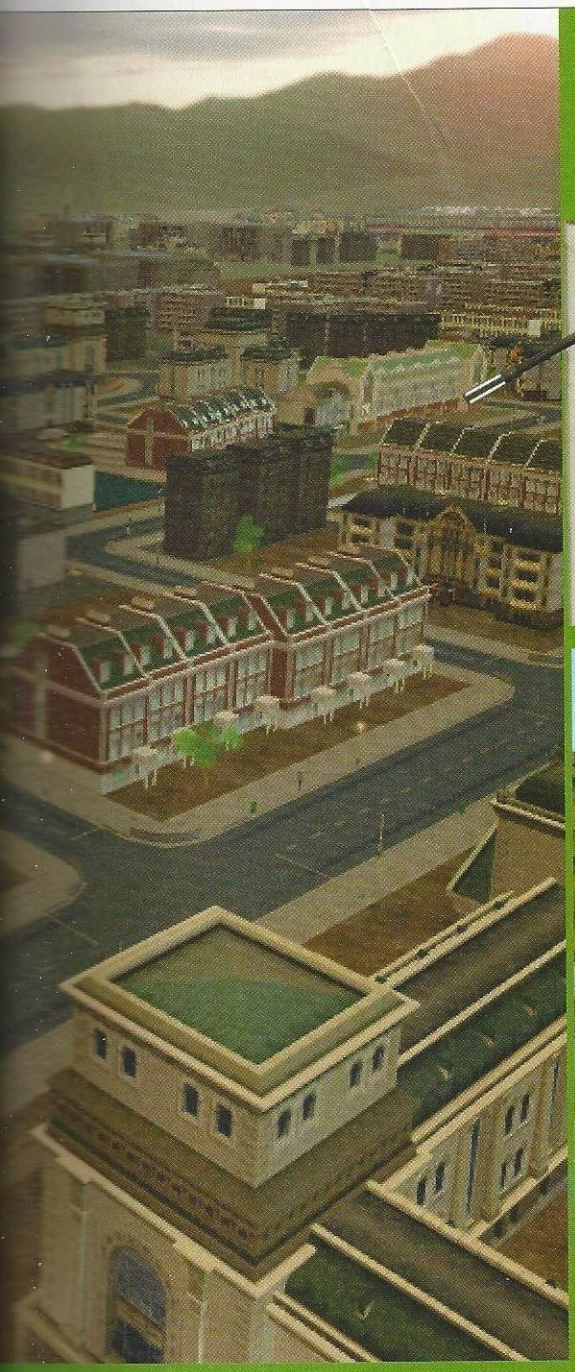
Gen4 : ***Comment définiriez-vous l'influence que Peter Molyneux a eu sur vous ?***
DH : *Difficile de le dire. Peter et moi, nous nous entendons très bien. Nous avions des idées similaires lorsque nous avons commencé à travailler ensemble. La simulation, une liberté maximale dans le gameplay... C'est toujours ce en quoi j'ai cru, même quand je n'étais que joueur. Peter et moi croyons aussi en l'IA, et nous sommes très attirés par ce domaine. Sinon, nous sommes influencés par différentes choses. Pour ma part, j'aime les livres et les films.*

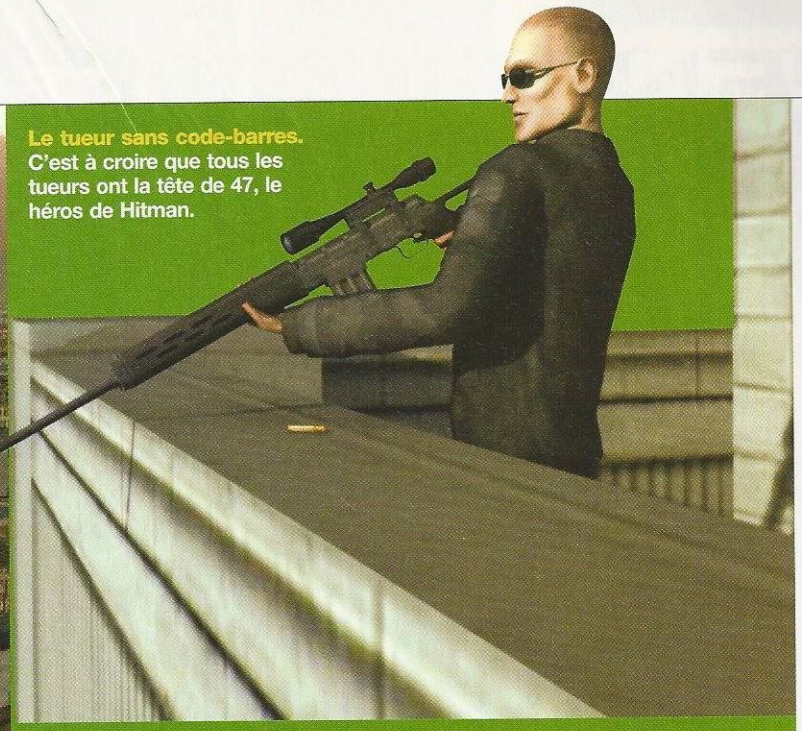




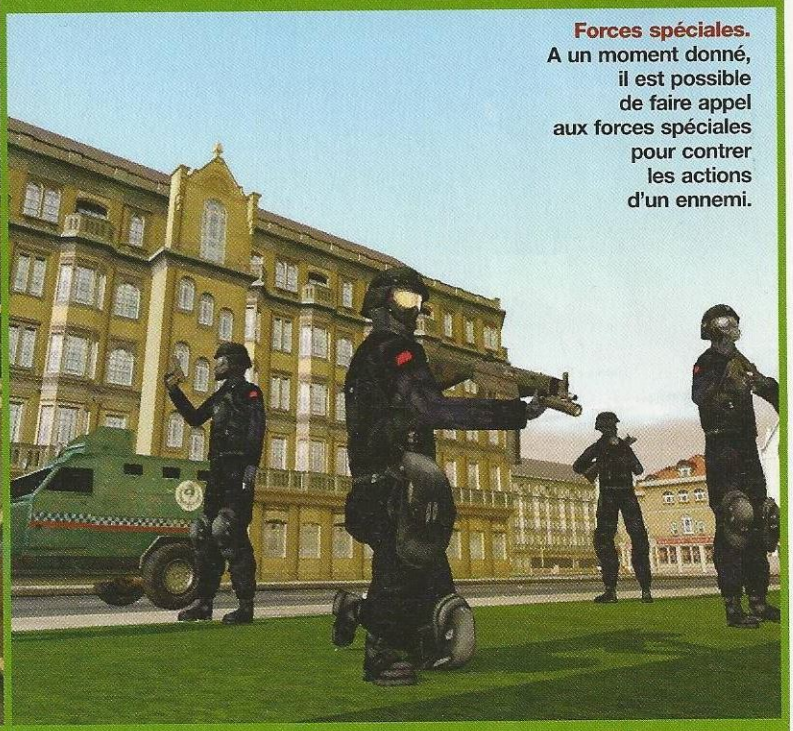
Décidément, l'Angleterre, et plus précisément le studio Lion Head, est un terreau pour les esprits de génie. Outre Peter Molyneux, le maître en personne, c'est un de ses anciens collaborateurs, parti pour monter sa propre société (Elixir Studio), qui nous intéresse aujourd'hui. Son nom est Demis Hassabis, et son projet porte le nom de Republic : The Revolution. D'après ce qu'il nous a été permis de voir (une version alpha test), il n'a pas volé son titre de révolution, son concept étant totalement original : un jeu de rôle et de simulation de vie en tour par tour, prenant sa source dans la politique, le pouvoir, la gestion et le social.

L'objectif du jeu est se rendre maître de Novistrana, un pays fictif né des cendres de la chute de l'Union Soviétique. Pour y arriver, tous les moyens, légaux ou non, sont bons. Tout ceci ne sert en fait qu'une seule motivation : déchoir de ses fonctions Vassily Karasov, le président de la République. Plus qu'un simple putch, il s'agit aussi de





Le tueur sans code-barres. C'est à croire que tous les tueurs ont la tête de 47, le héros de Hitman.



Forces spéciales. A un moment donné, il est possible de faire appel aux forces spéciales pour contrer les actions d'un ennemi.

vengeance, cet ancien directeur de la police secrète ayant fait exécuter les parents du héros.

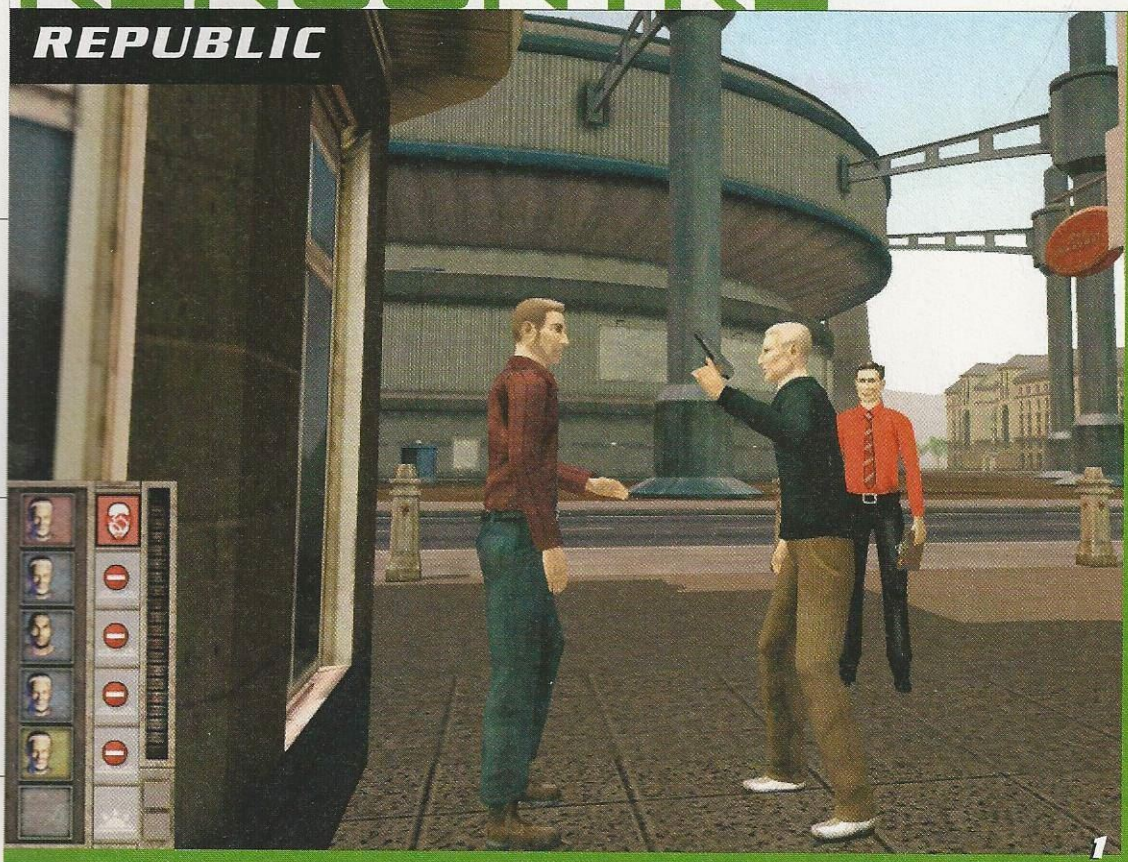
Republic s'orchestre en trois actes, et le rythme va crescendo. Le premier concerne Ekaterine, la petite ville natale de l'avatar. Le second est Pugachev, la cité, et le troisième, Bérézina, la capitale, fief du cruel dictateur. Une fois le plan échafaudé, c'est au joueur qu'appartiendra le choix des moyens (Actions) indispensables pour mener ce projet à terme. Et ce, dès la création du personnage. A l'instar d'un jeu de rôle traditionnel, il s'agit de lui attribuer des valeurs dans cinq statistiques (dont une sur laquelle le joueur n'a pas de prise) : Présence (faculté d'intimidation), Charisme (persuasion), Contrôle (manipulation), Puissance (prestige et pouvoir). La cinquième est un indicateur de Loyauté et de Motivation.

Ensuite, il s'agit de faire un choix judicieux, crucial même pour la suite de l'Histoire. A quelle faction appartenir ? Trois "castes" différentes forment ce que les développeurs appellent le "triangle idéologique". Les angles de ce triangle sont occupés par la Force (la puissance militaire et les travailleurs), l'Argent (le business, chasse gardée de la classe huppée), et enfin l'Influence (avec la religion, domaine de la classe moyenne). Ces factions représentent les fondements du jeu. De ce choix dépendront vos actions, les événements, l'orientation future quant à votre positionnement vis-à-vis des habitants

Une fois propulsé à la tête d'une des trois factions, la partie commence. A ce stade, les seuls personnages contrôlables sont le héros et son homme de main. Il faudra donc en recruter d'autres, pour former une équipe composée de six membres. C'est là que l'on commence à entreapercevoir le soin apporté à l'IA de Republic : une ville peuplée de 10 000 citoyens, chacun possédant son niveau d'expérience (1 à 10), sa classe (parmi les 9 proposées), ses propres caractéristiques, habitudes, croyances, personnalité...

RENCONTRE

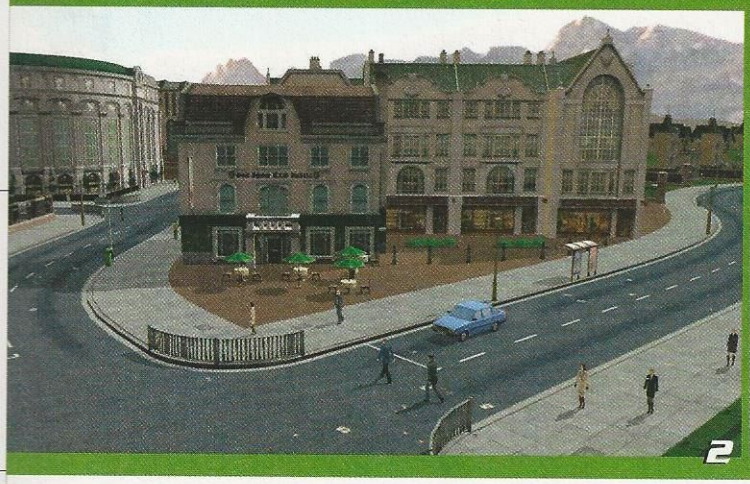
REPUBLIC

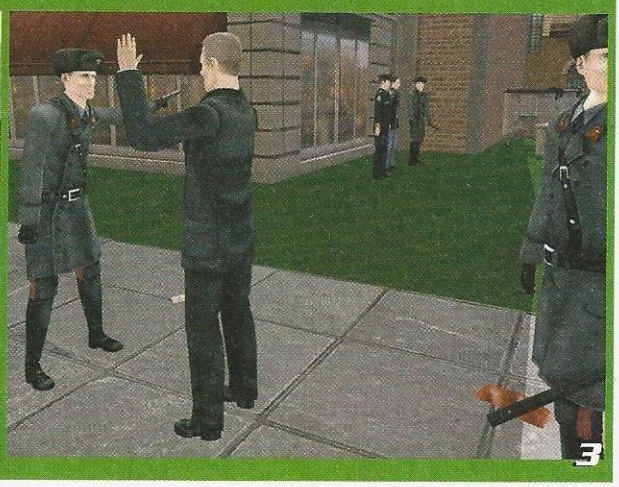


1 Menacer. Une des différentes actions permet de museler les opinions d'un adversaire.

2 Tranquille. La caméra permet de se déplacer librement partout dans la ville, et d'observer la vie des badauds.

3 A l'aide ? Il est difficile de crier à l'aide lorsque ce sont les forces de police qui ont pour mission de vous terroriser.





Parmi les gens peuplant la ville, certains ont des histoires bien particulières, que vous aurez peut-être l'occasion de découvrir au fil du jeu, voire d'utiliser pour votre cause. Comme ce sans-abri qui, si vous sympathisez avec lui, vous dévoilera qu'il était un des meilleurs Spetnatz (membres des commandos) de l'armée. L'embaucher revient alors à recruter le plus grand assassin de la cité. On interagit avec eux via un système d'Actions extrêmement bien pensé. On en compte à peu près 180 : vandaliser, recruter, corrompre, sonder, enquêter, faire des graffitis, distribuer des tracts, terroriser...

Si le joueur appartient à la faction "Force", il sera plus facile de recruter un personnage de même alignement, et son niveau de loyauté sera bien plus élevé. Mais rien n'empêche de s'adjoindre les services d'un homme aux tendances plutôt "Argent" ou "Religion". Dans ce cas, il faudra simplement agir en prenant en compte son statut. Et pourquoi pas tenter de le corrompre plutôt que de le prendre par les sentiments.

De chaque faction découle un type d'action. Les Actions "Terroriser" et "Assassiner" composent le quotidien de la Force, "Employer" et "Coller des affiches", celui de l'Argent, et "Dresser une liste noire" et "Sympathiser", celui de l'Influence. Elles se déclinent aussi en trois niveaux de puissances. Prenons l'exemple de Terroriser ! Au premier palier, vous envoyez un voyou pour impressionner votre cible. Au troisième, ce sont les policiers qui se chargent de l'intimidation.

La réussite de l'opération dépend également de deux autres facteurs : la différence de niveau entre le personnage qui reçoit l'ordre et celui qui est visé, et l'élément de Discrétion (voir Interview). Certaines actions, les négociations principalement, nécessitent la présence du joueur, même si vous pouvez laisser l'ordinateur s'en charger. En fait, elles se résolvent à la manière d'un jeu de poker, où chaque argument est une manche à remporter.

Ne vous laissez donc pas tromper par les screens : Republic n'a strictement rien d'un jeu d'action, et

CORROMPRE LES GENS ET LES PRENDRE PAR LES SENTIMENTS

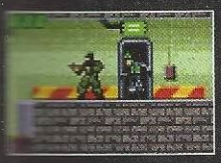
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

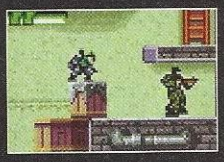
NOKIA 3510i

La mission continue sur ton mobile.

Le coffret Bouygues Telecom Nokia 3510i Splinter Cell[1] comprend :

- la façade d'origine Nokia 3510i spécial jeu
- le jeu couleur Splinter Cell (hors coût de téléchargement)[2]





gameloft
WWW.GAMELOFT.COM

(1) Série limitée Bouygues Telecom en offre Forfait et Nomad, dans la limite des stocks disponibles. Liste des magasins participants sur www.nokia.fr
(2) Offre de téléchargement valable du 26 mars au 3 juillet 2003. Coût d'envoi d'un SMS + 0,35 € puis prix par minute d'une communication WAP (détail des tarifs en vigueur dans le guide Bouygues Telecom)

NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

www.nokia.fr

les zooms que vous voyez sont bien souvent des scènes animées illustrant vos agissements. Il se déroule en tour par tour, et en temps réel. Le principe est le suivant : une journée se décompose en trois "slots" (matin, après-midi, nuit) dans lesquels vous pouvez placer une action pour chaque personnage. Enfin, juste dans deux cases, car la troisième est toujours réservée au "Temps Libre", moment où le personnage mène sa propre vie.

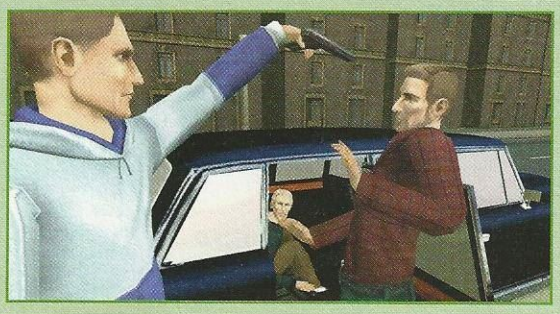
Vous disposez de points de ressources dans les trois factions, et ceux-ci sont consommés à chaque ordre que vous donnez, qu'ils débouchent sur un succès ou un échec. A la fin de chaque tour (3 jours de jeu), vos performances globales sont évaluées. Et selon le résultat, un nombre de points plus ou moins important vous est attribué. Vos deux adversaires – les représentants des factions adverses – sont, eux aussi soumis, aux mêmes lois. L'intérêt du jeu réside dans le bras de fer qui va s'installer entre les protagonistes, chaque camp cherchant à se tailler la part du lion sur le dos de la communauté.

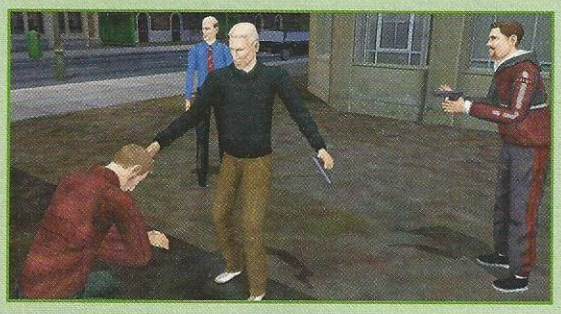
Faire des tours de passe-passe pour rallier l'opinion publique, éliminer les opposants, les incriminer aux yeux de la police, faire pression... Bref, c'est une véritable guerre politique qu'il faut mener. Le gameplay s'annonce si diversifié qu'il nous tarde de mettre la main sur la preview... Ça sent le *Gen4* d'or à plein nez !

Loïc Claveau

MOTEUR... ACTION !

Voici ce qui se passe lorsqu'on cherche à intimider un adversaire. Une fois l'ordre donné, vos hommes de main partent en voiture à la recherche de leur cible. Et quand celle-ci est repérée, ils la kidnappent, arme au poing, et partent faire une virée qui risque de changer bien des choses, comme l'opinion que la victime a du héros lui-même. Elle devrait ensuite se calmer, surtout si c'est un membre de la presse, de peur que la fois suivante, elle ne subisse plus qu'une simple frayeur.





ÇA SENT LE GEN4 D'OR OU ALORS, ON NE S'Y CONNAÎT PAS...

Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

RENCONTRE

GATHERING PRESS EVENT

Le marathon de Munich

C'EST À MUNICH QUE SE TROUVE LA COORDINATION COMMERCIALE EUROPÉENNE DE TAKE TWO. TOUT NATURELLEMENT, NOUS NOUS SOMMES RETROUVÉS LÀ-BAS POUR UNE SORTE DE PRÉ-E3...

Des clochers partout. A tous les coins de rue : une église, un beffroi... Pratique !

Munich, une ville bien connue des joueurs. Enfin, des anciens qui l'avaient parcourue en long et en large, avec Gabriel Knight 2, à l'époque où Sierra ne s'appelait pas encore Vivendi. En arpentant les rues de la capitale bavaroise, il est assez frappant de constater à quel point Jane Jensen avait voulu reproduire fidèlement certains quartiers, comme la Marienplatz par exemple. Les choses n'ont pas tellement changé depuis. Et les auteurs sont toujours animés par la même volonté de retranscrire le plus fidèlement possible la réalité dans leurs jeux. Bien entendu, nous n'avons pas vu une nouvelle version de Gabriel Knight, mais on nous a dévoilé la nouvelle vague des jeux Gathering of Developpers, distribués par Take 2. Un marathon infernal où l'on nous présenta quatre jeux dans la même journée.

Railroad Tycoon 3

Hidden and Dangerous 2

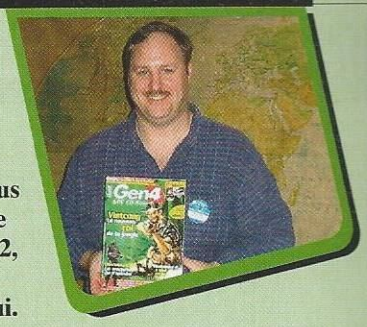
Age of Wonders, Shadow Magic

Space Colony

Railroad Tycoon 3

EN VOITUUUUUURE ! VOUS N'ÊTES PAS VRAIMENT LE CONDUCTEUR DU TRAIN, MAIS L'ORGANISATEUR DES NOUVEAUX EMPIRES FERROVIAIRES. CETTE FOIS-CI, C'EST EN 3D, ET ACCESSIBLE AU COMMUN DES MORTELS.

Avant de partir, on avait bien révisé nos classiques en jouant au 2, histoire de se remettre dans le bain. Et il faut bien admettre que c'était intéressant, mais pas tout à fait intuitif. Ce troisième opus, lui, bénéficie de moult aménagements. Techniques, tout d'abord. Quelques chiffres en témoignent : une résolution pouvant être "poussée" jusqu'en 1600x1200, 10 millions de polygones affichés avec 40 images par seconde. Bref, graphiquement, ça en jette, mais ce n'est pas très excitant. Dans Railroad Tycoon 3, il y a toujours cet amour du rail. 45 locomotives sont dispos, ainsi que certains trains historiques. La grande différence, c'est "l'auto-manage" des wagons, qui ravira de nombreux joueurs. En effet, s'il était très facile de développer un réseau de chemin de fer, optimiser tous les bénéfices était une autre paire de manches. Désormais, il suffit de cliquer sur un bouton pour avoir la composition optimale du train. Le côté comptable disparaît. Le jeu s'oriente donc clairement vers le grand public, comme nous l'indique Franz J. Felsl dans l'interview.



Le chef de projet des différents Railroad Tycoon, Franz J. Felsl, est un des Américains les plus agréables que nous ayons rencontrés. Comme il y a quatre ans pour RT2, c'est toujours la bonne humeur qui prime chez lui.

SI ON RESPECTE LES PROPORTIONS, ON TUE LE JEU !

Gen4 : Dans RT3, les proportions train/pays ne sont pas respectées. Pourquoi ne pas se limiter à des zones géographiques plus petites, et imaginer des add-ons de régions comme pour Flight Simulator ?

Franz J. Felsl : Si on respecte les proportions, on tue le jeu. Ça deviendrait complètement ingérable, il y aurait même des interconnexions au sein d'une même ville. Il nous a donc semblé plus intéressant de représenter des pays.

Gen4 : "L'auto-manage" était la grande particularité du deuxième volet. Le dernier opus n'est-il pas bien plus simple ?

FJF : En fait, c'est pour que ma femme joue ! Avant, elle arrivait à faire des trains, mais ne gagnait pas d'argent.

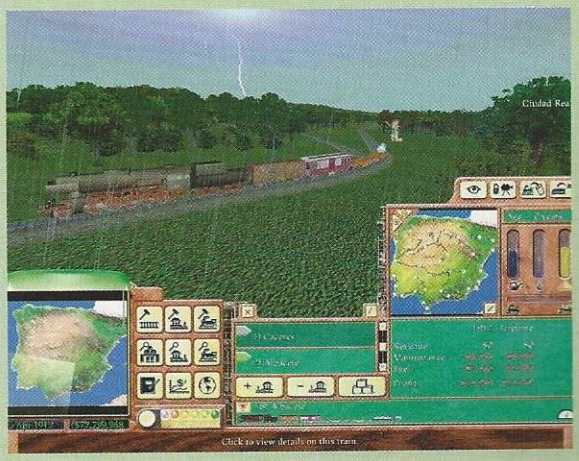
Gen4 : Donc ma femme pourra jouer aussi ?

FJF : Tout à fait.

Gen4 : Combien de pays seront-ils disponibles ? Et comment avez-vous reproduit les cartes, celle de l'Espagne étant d'un réalisme époustouflant ?

FJF : Nous nous sommes servis de cartes géologiques, que l'on a ensuite scannées. Chaque carte a été réalisée en trois jours, avec des données interpolées. En fait, c'est simple. A l'heure actuelle, nous ne savons pas combien il y en aura en tout. Nous pourrions en faire plein, mais je ne vois pas l'intérêt de cartographier un pays sans aucun relief. Parfois, on se focalise sur des régions, plutôt que sur un pays. Et au final, c'est au cas par cas...

Propos recueillis par Léo de Urlevan



RENCONTRE
GATHERING PRESS EVENT

Hidden and Dangerous 2

LA GUERRE, C'EST AUSSI UNE QUESTION DE FINESSE, COMME LE PROUVE CETTE NOUVELLE MOUTURE D'H&D. PLUS BELLE, PLUS COMPLÈTE, PLUS MUSCLÉE...

On prend les mêmes, et on recommence. En plus beau (grâce, notamment, au moteur de Mafia), en plus complet, en plus... tout ! Une mission se décompose en plusieurs phases. Tout d'abord, le choix des personnages et de l'équipe. Ensuite, une progression discrète sur le terrain. Si les ennemis vous repèrent, il faut assigner des ordres à ses "collègues", tendre une embuscade, synchroniser une action pour que tout le monde fasse feu en même temps. Mais tout n'est pas toujours si facile, et si prévisible. Lorsque le développeur jouait, il tentait de sniper un ennemi. Son premier tir était légèrement trop haut. Résultat ? C'est son casque qui a volé ! Le deuxième coup fut fatal. Mais quelle tension ! D'autant que la respiration du perso fait légèrement trembler l'arme utilisée. Vos ennemis se comporteront différemment en fonction de leur nationalité. Les Italiens, par exemple, pourront paniquer et se rendre, ce qui n'était pas du tout du goût du journaliste transalpin... Les niveaux se dérouleront dans sept environnements différents, comme les Alpes et la Normandie dans une période qui va de 1941 à 1945.

Afrique du Nord ? Il semblerait que l'on ait droit à des affrontements en Libye.

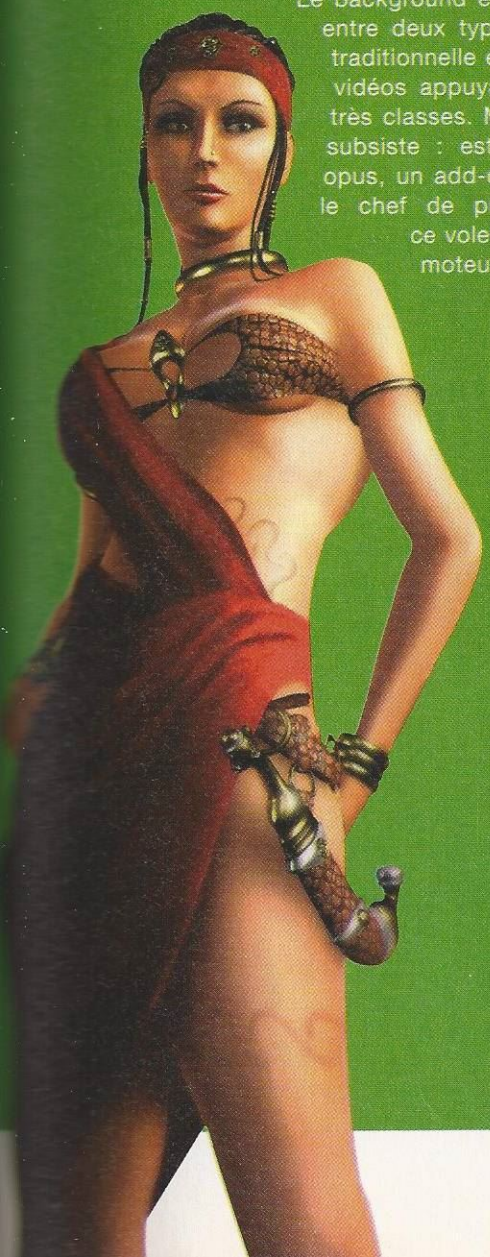
Age of Wonders, Shadow Magic

AU PROGRAMME : TROIS NOUVELLES RACES, CENT NOUVELLES APTITUDES, CINQUANTE NOUVELLES UNITÉS... ET DE NOUVELLES FAÇONS DE JOUER TOUT À FAIT ORIGINALES !

Rappelons un peu le concept, très similaire à Heroes of Might & Magic. Vous découvrez une carte énorme, jonchée de forteresses, de mines, de lieux-dits. Chaque nouvelle prise vous apporte de l'or ou d'autres ressources. A vous de les investir à chaque tour pour former une grande et belle armée qui annihilera vos adversaires. A vous également de gérer la découverte des sorts pour rendre vos unités plus puissantes. Les graphismes sont délicieux, notamment en ce qui concerne la magie. Une race changera sans doute radicalement le gameplay : à savoir, les nomades. Leurs villes sont mobiles, et peuvent se déplacer à des endroits beaucoup plus stratégiques sur la carte.

Le background est une opposition entre deux types de magie : la traditionnelle et la nouvelle. Les vidéos appuyant l'histoire sont très classes. Mais une question subsiste : est-ce un troisième opus, un add-on ? Lennart Sas, le chef de projet, révèle que ce volet se sert du même moteur qu'Age of Wonders II. Les auteurs ne voulaient donc pas se contenter d'ajouter un III au bout du titre. Bon esprit, c'est assez rare pour être souligné. Pause déjeuner, ça permet de souffle un petit peu. La nourriture allemande est lourde, très lourde. Comment Lizarazu peut-il sauter aussi haut ? C'est sur cette pensée hautement philosophique que nous continuons notre périple.

LES NOMADES CHANGERONT VOTRE FAÇON DE JOUER



Lennart Sas (à droite). Le chef de projet d'Age of Wonders, Shadow Magic.

RENCONTRE

GATHERING PRESS EVENT

Gisement d'iridium. Avant de penser aux rapports humains, il faut exploiter les filons.

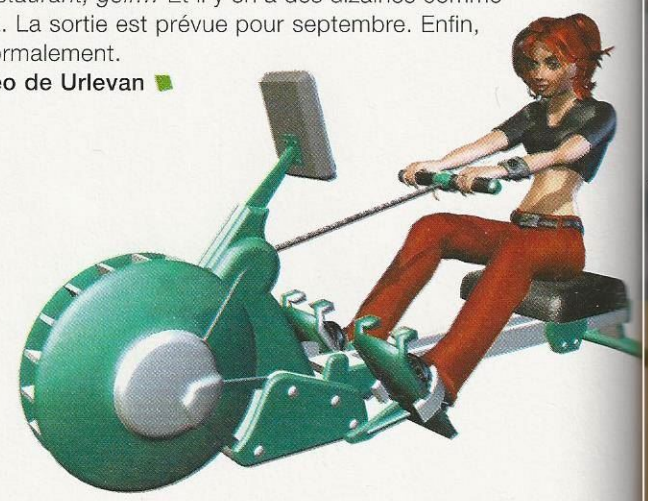
LES SIMS DANS L'ESPACE... PLANANT !

Space Colony

LES SIMS ONT TROQUÉ LEUR "MÉTRO-BOULOT-DODO" CONTRE UN "NAVETTE-MISSION-APÉRO" DU PLUS BEL EFFET. MAIS RIEN À VOIR AVEC LE TITRE DE MAXIS !

Celui-là, on le connaît ni d'Eve ni d'Adam. En essayant de faire parler les attachés de presse français, on obtient des informations contradictoires : *"En fait, c'est comme les Sims !"*, *"Euh, c'est un jeu de gestion !"*, *"Ne te prends pas la tête, et finis ta choucroute !"*. Il s'agit en fait d'un mélange de tout ça, les considérations sur la choucroute en moins, bien sûr. Mais Space Colony reprend un concept inachevé pour en faire un vrai jeu. Les rapports humains des Sims étaient un aboutissement. Ici, c'est un point de départ. Tout commence par de la gestion. On débarque sur une planète, on y place des installations qui serviront aussi bien au travail qu'au bien-être de tous les habitants. En fonction de leurs possibilités de temps libre et de loisirs, de leur fatigue et de la faim, ils seront plus ou moins heureux. C'est exactement le même fonctionnement que les Sims. Mais il faut également penser à l'objectif de la mission. Tout tourne autour de la récolte d'une ressource : l'iridium. Les finalités des missions sont très diverses. On peut même repousser une invasion extra-terrestre. La liste des structures possibles est impressionnante. En vrac (et en anglais, le jeu n'ayant pas encore été traduit) : *pub, robot nutrition, titanium miniplant, missile silo, laser, force field, space defense shield, sentinel post, oxygen dispenser, brasserie, hotel, restaurant, golf...* Et il y en a des dizaines comme ça. La sortie est prévue pour septembre. Enfin, normalement.

Léo de Urlevan

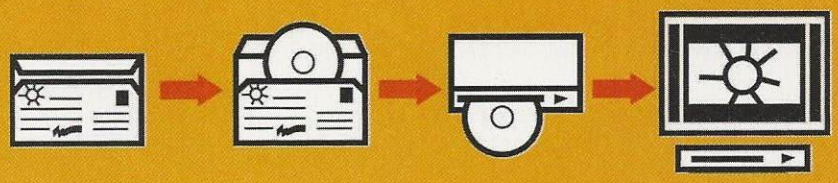


Le marathon se termine enfin, tout le monde est vidé. Une bonne cuvée Take 2, à très court terme cependant. Les titres présentés ici sortiront en septembre ou octobre. L'E3 devrait nous réserver d'autres surprises. Un Duke Nukem Forever, par exemple ?

CARTEVISION

Ecrivoyez* !

La première carte postale avec son DVD
Plus que des mots,... des images à partager



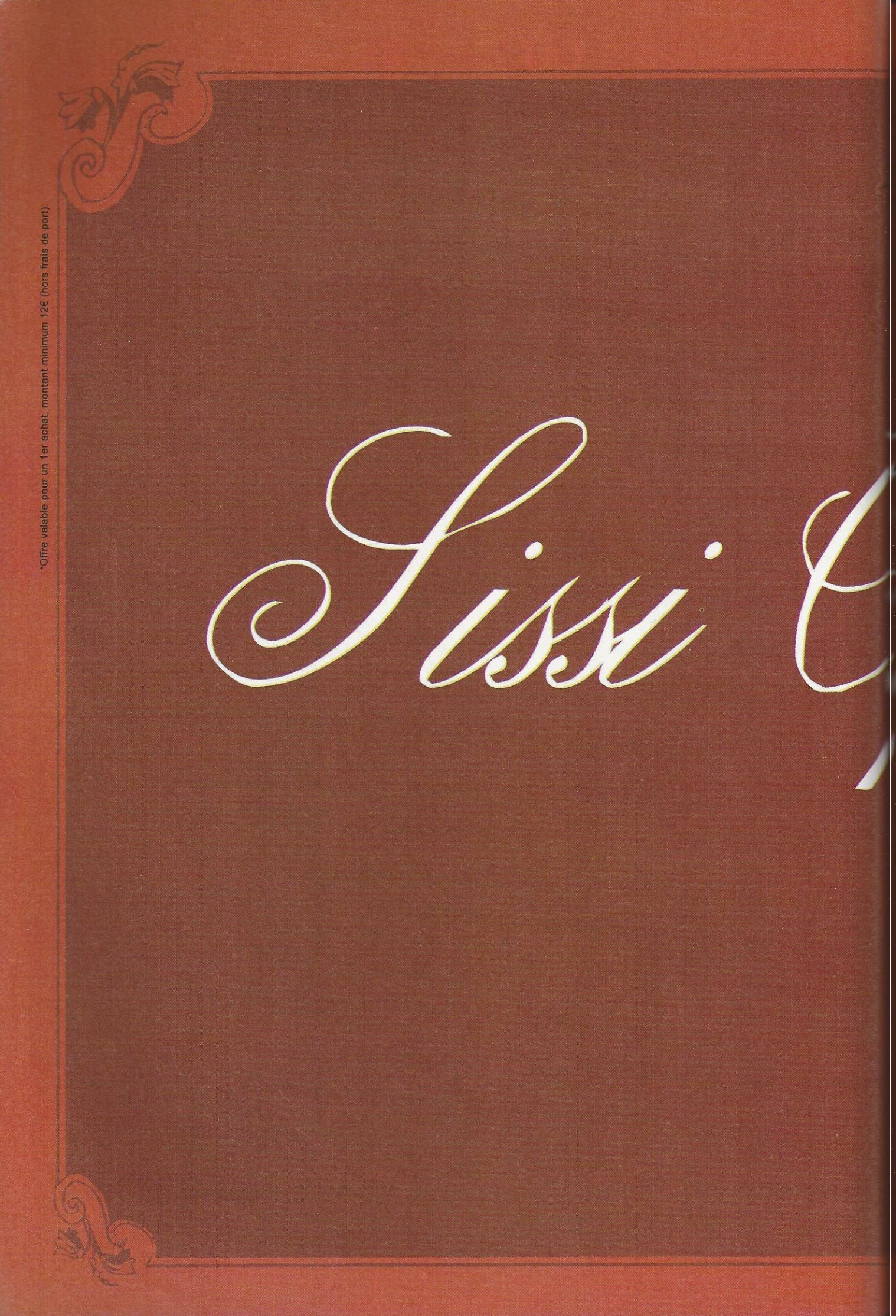
* Ecrivoir : verbe (XXIe ; de "écrire" et "voir") Ecrire une carte postale contenant un DVD dont les images enregistrées illustrent le message.

www.cartevision.com

SEVEN 7 SEPT

Photos : © Iles... était une fois

Sissi C



*Offre valable pour un 1er achat, montant minimum 12€ (hors frais de port).

hératrice

-50% SUR LE PRIX, PAS SUR LE FILM

DVD LIVRES CD VHS JEUX VIDEO

PRICEMINISTER.COM

ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

6 euros offerts tout de suite sur PRICEMINISTER !

Tapez le code GEN4 dans le champ coupon avant de payer*.

Et la tendre

sse, bordel !

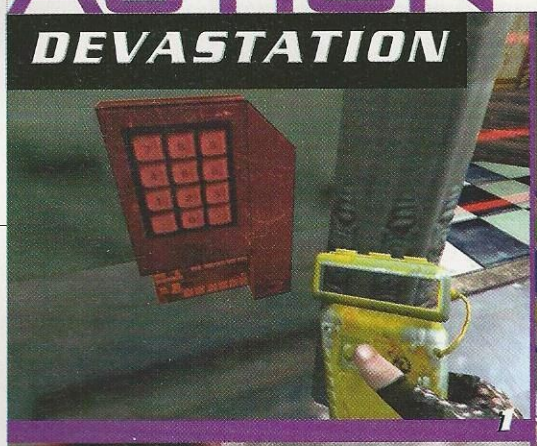
QUOI DE MOINS ORIGINAL QU'UN FPS, SI CE N'EST UN AUTRE FPS ? POURTANT, DEVASTATION SORT DU LOT, À PLUS D'UN TITRE MÊME. EN EFFET, LE SCÉNARIO IMPLIQUE UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER...

Dans un futur lointain, les dirigeants des grandes multinationales se sont substitués aux hommes politiques. Du coup, l'anarchie règne. Mais un petit groupe de rebelles a décidé de prendre les choses en main en annihilant toute représentation de ces corporations. C'est un peu David contre Goliath, l'artisanat contre le *"made in China"*, le Gaillac contre le Coca-Cola, Bénabar et Carla Bruni contre Félicien et Jenifer. *"Round one,.. Fight !"*.

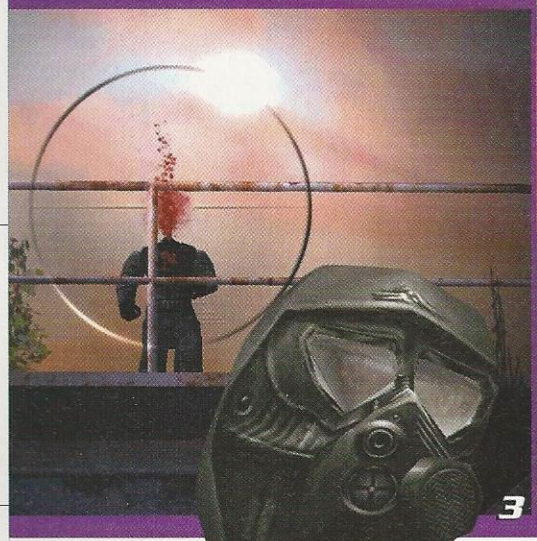
Dès le début, ça fleure bon le drapeau noir. Les personnages possèdent un look singulier, à mi-chemin entre les Clash et les Sex Pistols. Et ils affichent une fraîcheur de teint que seuls les testeurs de *Gen4* arrivent à obtenir après quatre nuits de bouclage. Quant à la bande son, elle hésite entre rap et techno. On ne peut donc parler de musique (d'accord, il en faut pour tous les goûts), mais d'ambiance. **Devastation, c'est froid, métallique...** Une gerbe de sang recouvre le mur à 200 km/h, une balle pénètre dans l'œil d'un ennemi et emporte la tête dans son élan... En un mot : violent ! Ce genre d'effets a rarement été aussi bien représenté. En tirant à bout pourtant sur un type, au fusil à pompe de préférence, on arrive à repeindre un mur tout entier en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

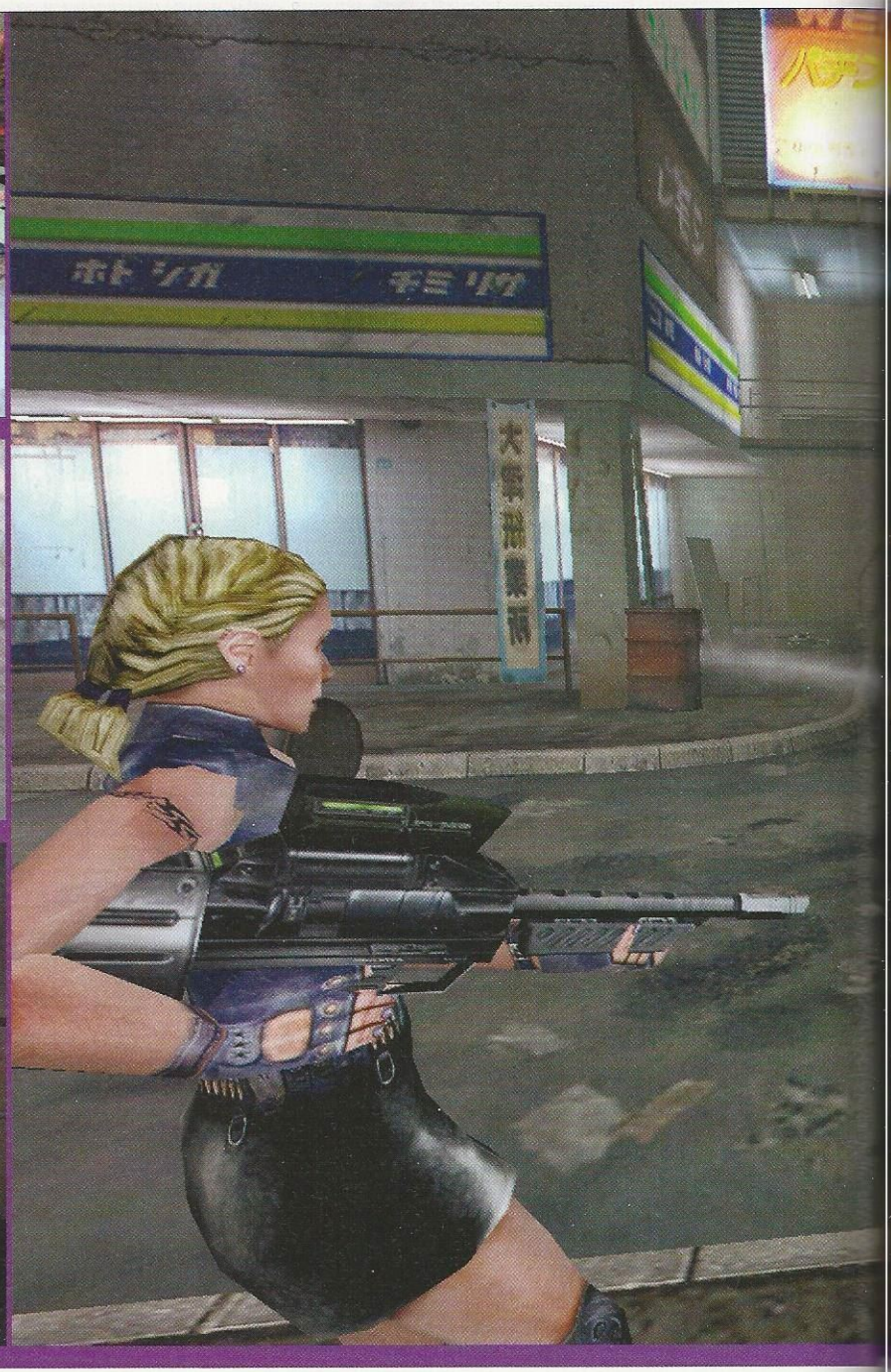
ACTION

DEVASTATION


1

2


3



Mais ici, point de surenchère gore, comme pour Soldier of Fortune par exemple. Dans ce titre, on pouvait même s'acharner sur des cadavres ! Avec Devastation, ce n'est pas le cas. La background est plus dense. Il n'est pas sans rappeler *Terminator*, avec sa lutte de l'homme contre la machine, et *Matrix*, pour ce qui est de la rébellion désespérée contre l'uniformité et l'ordre établi.

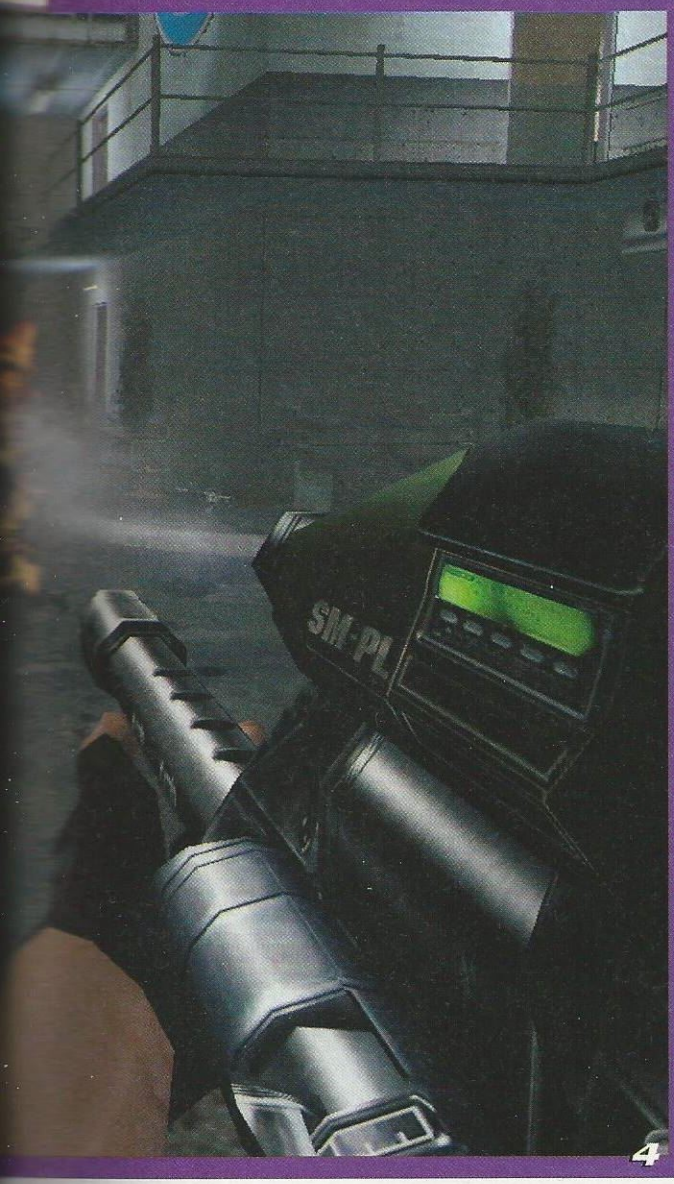
Imaginez-vous en train de progresser, tranquillement... Puis, tout à coup, ça part en vrille. Le combat devient terrible. Les ennemis arrivent en masse, dans un flux incessant... Et vous, dans tout ça, vous êtes "la porcelaine dans un magasin d'éléphants". La musique dépote plus ou moins en fonction des événements, il y a du rythme ! La scène s'avère aussi intense que l'opération "Sauvez Mopheus !", menée par Néo et Trinity dans *Matrix*. Les ralentis en moins, car

1 Sésame, ouvre-toi ! La célèbre formule est remplacée par un décodeur.

2 Peintre en bâtiment. La mode est uniquement au rouge.

3 Tel Sisyphe. A chaque minute, son headshot.

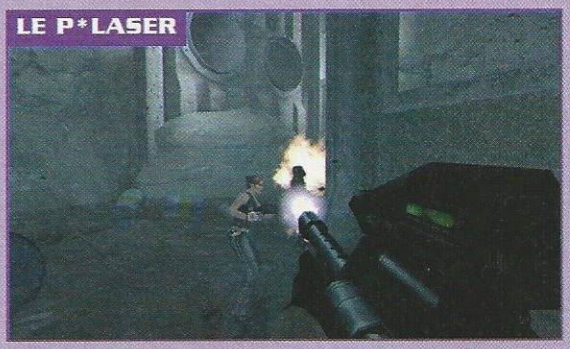
4 Orgie totale. Le P*Laser est une arme redoutable.



Des armes uniques en leur genre

Ne cherchez pas de lance-missiles. Dans ce jeu, tout est conçu pour la guérilla urbaine. Forcément, l'inventaire s'adapte. Voici donc deux objets difficiles à trouver dans d'autres FPS.

LE P*LASER



Vous souvenez-vous du film *L'Effaceur* ? Eh bien, Schwarzy y manipulait le même type d'arme. Aussi spectaculaire qu'efficace. Toucher quelqu'un avec ça le carbonise instantanément. Et bien entendu, on peut aligner les victimes, comme pour une brochette.

LE RAT

Dans la partie, on ne s'en sert qu'une seule fois. C'est en Multi que cette arme va prendre tout son sens. Les niveaux sont parsemés de rats. Quoi de plus anodin qu'un autre rat ? Les auteurs avaient prévu plein de petites choses comme ça : elles sont passées à la trappe pour ne pas surcharger le jeu... Mais elles réapparaîtront si le jeu se vend bien, sous forme d'add-on.

ce jeu s'appelle Devastation, et pas Max Payne.

Bien qu'il soit immersif, ce titre ressemble pourtant à de nombreux FPS. Dans les deux premiers chapitres, tout du moins. Ensuite, les héros mettent au point un dispositif permettant aux membres du groupe de... ressusciter. En clair, lorsque vous mourez, vous réapparaissez au même endroit, avec tout votre équipement. C'est plus simple comme ça. Mais à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Rassurez-vous : à ce moment-là, les niveaux ne sont plus tout à fait les mêmes.

Tout devient plus intense. Au point que "guérilla urbaine" semble être le terme convenant le mieux à la situation. Et commencer Devastation, c'est être gagné par l'envie irrésistible de le terminer. On enquille des niveaux monstrueusement bien conçus, et tous très différents.

UNE BALLE PÉNÈTRE DANS L'ŒIL D'UN ENNEMI ET EMPORTE LA TÊTE DANS SON ÉLAN...

Les deux camps possèdent, par exemple, un appareil permettant de se régénérer. L'objectif est donc de détruire la machine adverse. Dans un premier temps, il faut s'emparer des codes actionnant l'ouverture des portes. Cette opération, qui s'effectue sur une machine protégée par l'ennemi, dure une dizaine de secondes.

Dix secondes, ça peut paraître très long ! Ensuite, il faut ouvrir la porte bien sûr, ce qui vous prendra une quinzaine de secondes. Et vos ennemis ne vous en laisseront aucune de répit. Le combat gagne même en brutalité. Vos équipiers doivent vous protéger pendant cette petite manipulation.

Et si jamais vous trépassez avant l'ouverture de la porte, les codes changent. Et hop, c'est reparti pour un tour.

Passage en force.
Difficile de réussir cette mission, avec un "*friendly fire*" actif.

En gros, on baigne déjà dans le mode Multi. Sachez également que votre arsenal est assez différent de celui qui est mis à votre disposition dans les FPS "classiques". Ici, point de lance-missiles, ni de dégâts collatéraux... Les "headshots" sont de rigueur ! Cependant, certaines armes sont dévastatrices (voir encadré), et magnifiquement intégrées dans ce contexte de guérilla urbaine.

Il est difficile d'admettre qu'un FPS puisse être original : on croyait en avoir fait le tour. Devastation prouve pourtant le contraire. Et même si le scénario est classique, le background, lui, reste très intéressant. On finit par s'attacher à tous les personnages. Au point qu'à la mort de Baxter, qui se fait bouffer lors d'une cinématique, on en est tout retourné. Bon, c'est vrai : il était un peu con de sauter dans cette eau infestée de requins.

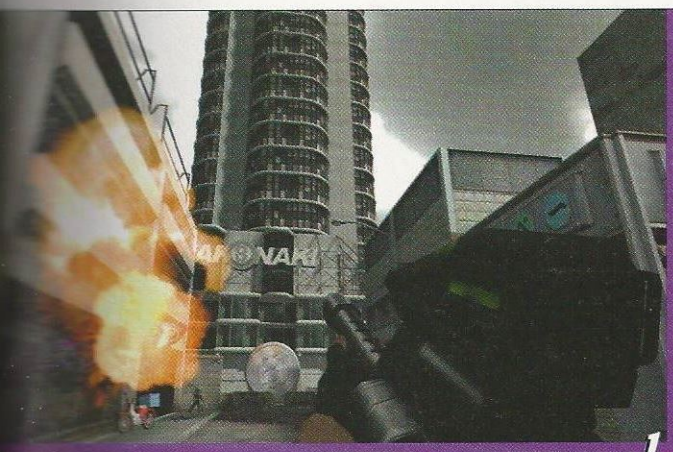
Karma, le moteur d'Unreal réutilisé pour Devastation, sert à merveille ce titre. Si le moteur est, par essence, un générateur de belles images, il faut une quantité de petits programmes pour rendre un univers cohérent. Et Karma permet de faire tourner tout ça ! Ce produit gère en effet la physique des objets. Si un personnage se prend les pieds dans un carton en pleine rue, celui-ci sera propulsé plus ou moins loin, et dans telle ou telle direction. La vitesse et l'angle du choc sont pris en compte.

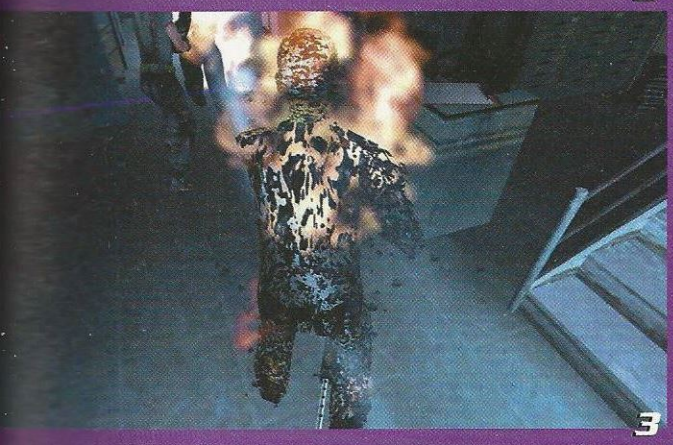
L'environnement est ainsi extrêmement interactif, ce qui n'est pas sans conséquence sur le gameplay. Pour tout dire, ça en devient même agaçant parfois. Imaginez une pièce assez petite, avec une ouverture minuscule, et deux ou trois chaises à l'intérieur. Impossible de ne pas se cogner dedans. Et si, par malheur, l'une d'elles se retrouve en-dessous de la fenêtre, alors vous êtes bon pour jongler entre les touches "sauter" et "s'accroupir" pour pouvoir l'enjamber. Vues de l'extérieur, ces scènes ressembleraient à un court-métrage de Charlot.

EN GROS, ON BAIGNE DÉJÀ DANS LE MODE MULTI.

Autre cause d'agacement : vos partenaires. Inutile de gérer leur santé. Quand ils affrontent des ennemis, ils perdent un peu de vie, mais leur jauge remonte petit à petit. Heureusement ! Mais s'ils meurent (bien sûr, dans les niveaux où vous n'avez pas l'appareil pour les ressusciter), la partie est perdue. Rageant ! D'autant que, de temps en temps, vos coéquipiers jouent en solo, et se comportent comme de véritables "Rambo".

Le script de l'Intelligence Artificielle est non seulement limité (quatre ordres en tout), mais il s'avère surtout très mal fichu. Si, quand vous jouez les éclaireurs, un de vos hommes se prend une balle, l'andouille se met à foncer dans le tas, tête baissée. Et ce, sans même demander à ses "collègues" de le couvrir. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce petit gars ne manque pas de





Le mode multi

Quatre modes de jeu bien différents sont à votre disposition. Mais Territories reste sans doute le plus original. En fait, il s'inspire grandement des parties implantées dans le scénario. Il s'agit de détruire l'appareil à résurrection ennemi. Comme vous pouvez le voir sur ce *screen*, on peut explorer les lieux comme dans Counter.

1 Avant-dernier niveau. Voici l'immeuble à investir, rien que ça !

2 Quel arsenal ! Mais ce n'est qu'au dernier niveau que l'on possède toutes les armes.

3 Mauvaise mine. Effet du P*Laser sur l'organisme.

4 La famille Snipe. Je demande les cousins éloignés, ceux que l'on ne veut pas voir à table.

courage. Mais bon, cette tendance suicidaire n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Cela dit, une fois ces problèmes assimilés, on s'en tire mieux.

En fait, cette IA est conçue pour les parties de guérilla urbaine où vos partenaires deviennent de précieux alliés. Bien entendu, ça se corse quand on élève le niveau de difficulté. Mais tout reste jouable dans le mode le plus compliqué. En revanche, si on active l'option "réalisme", il est quasiment impossible de gagner. Vous ne pouvez pas porter tout le matériel mis à votre disposition, vos balles perdues risquent de blesser un ennemi (c'est le "*friendly fire*"), et les les armes sont plus difficiles à utiliser (à cause des soubresauts dus à votre respiration)...

Tout serait beaucoup plus simple avec des formations. Mais vos collègues ne cessent de passer devant vous. Sans doute pour renforcer un peu plus encore le côté anarchique du jeu...

Léo de Urlevan

DEVASTATION — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Arush
ÉDITEUR :	Arxel Tribe
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	14 mai
SITE :	www.devastationgame.com/

COMPARATIF :
1 - Devastation ;
2 - Half Life ; 3 - Unreal 2

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	89 %
PRISE EN MAIN	89 %
ATMOSPHÈRE	92 %
DESIGN	94 %
MULTIJOUEURS	91 %

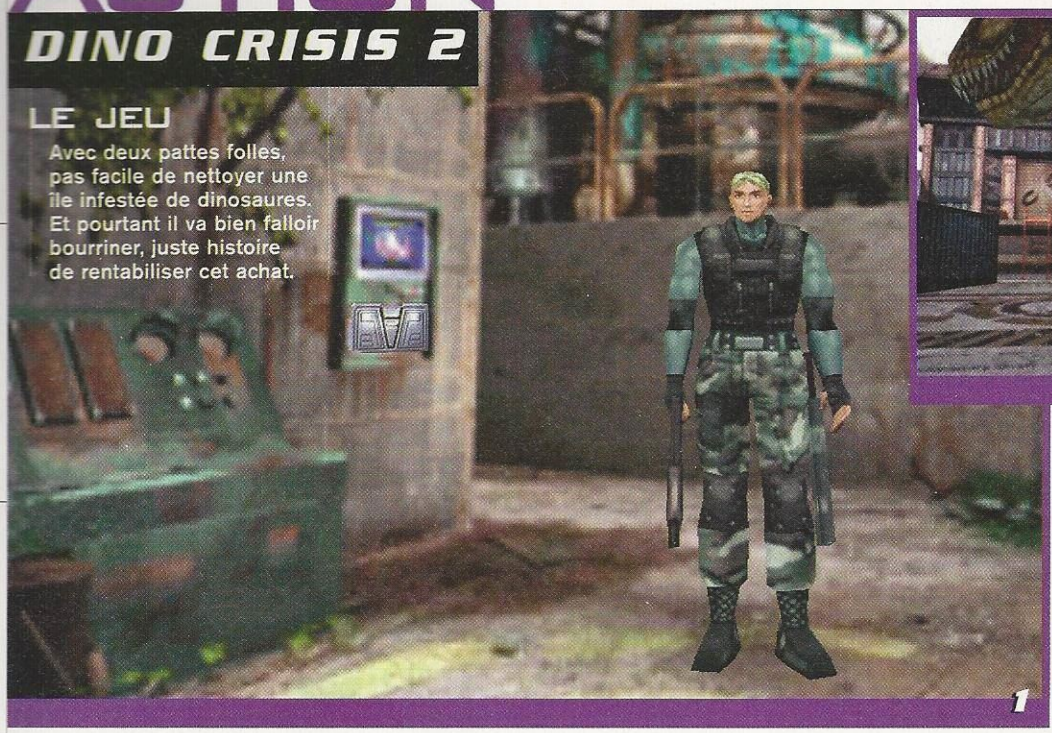
☺
- FPS scénarisé
- Originalité
- Graphismes somptueux

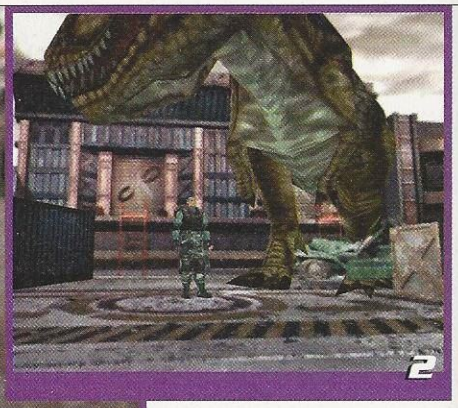
☹
- IA parfois déficiente
- Démarche de certains personnages
- Trop d'objets mobiles

94

LE JEU

Avec deux pattes folles, pas facile de nettoyer une île infestée de dinosaures. Et pourtant il va bien falloir bourriner, juste histoire de rentabiliser cet achat.





1 Dans le gaz. Même le héros est stupéfait par la contemplation de ce monde tout flou.

2 Lobotomie. Oh, un gros dinosaure ! Et si je l'attaquais avec ma machette ? Si j'arrive à me couper les ongles des pieds avec, je peux tuer ce T-Rex. Aïe !

Ratésaurus

VOUS AIMEZ CHASSER LE T-REX; LES SYSTÈMES DE CONTRÔLE CHIANTS, LES GRAPHISMES MOCHES... CE JEU EST POUR VOUS !

Capcom continue ses adaptations. Un an après avoir envoyé en taule le savant fou responsable du trou noir spatio-temporel qui nous a ramené des dinosaures, Regina revient. L'armée a fait des siennes et les gros lézards sont de retour. Epaulés par Dylan, un grand blond bodybuildé mais ridicule, ils vont à tour de rôle essayer de nettoyer la base militaire et la ville, toutes deux infestées. Bon : l'histoire en bref, on s'en fout !

Le but du jeu, c'est de filer la trouille au joueur et de shooter du dinosaure. Très proche d'un Resident Evil, ce soft en reprend le moteur. Mais au lieu d'une ambiance oppressante, c'est plus un stress de tous les instants qui submerge le jeu. Problème : ledit stress ne vient pas des attaques incessantes des dinosaures, mais de la maniabilité pourrie et de la rage d'avoir foutu 25 euros dans un jeu qui ne ressemble à rien.

La maniabilité, parlons-en ! Chaque scène est un écran fixe en 3D précalculée dans lequel le héros, en 3D lui aussi, ("une trentaine de polygones qui se battent en duel") se promène en chantant du C. Jérôme (c'est moi)... Sans même desserrer les dents ! Le pad est utilisé de telle sorte qu'en allant vers le haut, on avance. Et vers le bas, on recule. Vers la droite, le gars pivote sur sa droite. Et sur sa gauche ? Ben oui, le pad n'est jamais remappé !

C'est vraiment très chiant de tourner sur soi-même comme une buse. Surtout quand des vélociraptors vous bouffent la jambe. Une touche permet de se retourner rapidement, mais rien n'y fait. Le pire vient des changements de scènes où le héros ne se retrouve jamais dans la même direction qu'au moment où il y rentre. Bilan : il se tape contre le premier mur ou file tout droit vers le dinosaure. Ça nous agace au début. Après aussi, d'ailleurs. Quant aux graphismes, ils sont moches. Tout droit issus de la PSX, "antialiasés" à l'arrache (en gros, tout est flouté) et pas retravaillés. Moches, point barre. Seul le son tient la route.

L'intrigue (un bien grand mot) propose pas mal de scènes bien "bourrines". Chaque perso possède ses propres armes, et ramasse quantité d'objets sur son passage. Ici, on est sur PC malheureusement. Et pour se défouler, frissonner... on a des FPS ! Vous entendez ça, les Japonais ? Des FPS avec des vrais bouts de jambes dedans (voir Devastation). On s'en fout d'être coursé par un dinosaure en rut !

Déception, déception... On en a tellement parlé sur consoles... Si Capcom ne s'efforce pas de mettre ses jeux au niveau, même en les refourguant à bas prix, ils ne trouveront pas preneurs.

Jérôme

DINO CRISIS 2 — **±25€**

DÉVELOPPEUR :	Capcom
ÉDITEUR :	Capcom
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.capcom-europe.com

COMPARATIF :
1 – Silent Hill 2 ; 2 – Resident Evil 2 ;
3 – Dino Crisis 2

☺
- Le prix ridicule
- Le héros ridicule
- L'histoire ridicule

☹
- Ce jeu est une simulation de "*moonwalk*"
- Les graphismes préhistoriques

CLASSEMENT

GRAPHISME	58 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	49 %
ATMOSPHÈRE	59 %
DESIGN	51 %
MULTIJOUEURS	– %

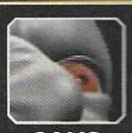
49

Hercules®

Découvrez les tout derniers effets 3D !

Antialiasing

AVEC

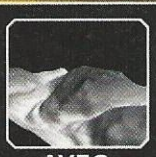

SANS

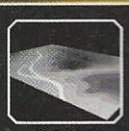
Pixel Shaders

AVEC

SANS

Displacement Mapping


AVEC


SANS

Translucidity

AVEC

SANS

Effet Ghost Shader

3D PROPHET™ 9800 PRO

POWERED BY ATI RADEON 9800 PRO

Puissance et vitesse à leur summum

- Une puissance de calcul ahurissante pour une fluidité parfaite dans tous les jeux : architecture 3D la plus performante au monde (processeur cadencé à 380 MHz, mémoire DDR à 340 MHz)
- Architecture 3D tournée vers l'avenir : intégration des routines Microsoft® DirectX® 9 pour une vitesse d'affichage encore meilleure dans les jeux à venir
- Compatibilité avec les derniers modèles de cartes mère : supporte les bus AGP 8X/4X/2X
- Savoir-faire d'Hercules en termes de conception matérielle
- Ventilateur en cuivre : excellent matériau thermoconducteur pour un refroidissement parfait du processeur même en usage intensif
- Dissipateurs thermiques sur la mémoire, derrière le processeur graphique et même sur les contrôleurs de tension pour garantir une parfaite stabilité même à des fréquences d'horloge surélevées
- Ventilateur silencieux (< 28 dB) au look attractif (présence d'une LED bleue)

Jeu complet inclus :

Guillemot Corporation S.A. 2003. 3D Prophet™ et Hercules® sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et commerciales sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Visuel original des 3D Prophet 9000 Series créé par Frank Massiou.

www.hercules.fr

Actualités, forums, mises à jour pilotes, infos produits...

LE JEU

Dans la peau d'un chef pirate, vous gérez un repaire de flibustiers, et devez organiser leurs petites vies de débauchés. Voguez, capturez et picolez. Pirate : la belle vie !

1

La suite, pas "oranginale" !

RETOUR EN ARRIÈRE. AVANT LA DICTATURE. AU TEMPS DES PIRATES. TOUT EST CALME. MAIS ATTENDEZ ! IL LUI TRANCHE LA TÊTE, LÀ ?

D'emblée, Tropico se démarque par une dualité intéressante. Au lieu de gérer une population, vous devez en diriger deux : les pirates et les prisonniers. Elles sont intimement liées, et de là découle tout le gameplay. Les pirates sont des gens un peu bourrus, ne cherchant qu'à faire des conneries, à picoler et à aller au bordel. Ils ne tolèrent l'autorité que lorsqu'il s'agit de piller des galions, et capturer l'équipage. Les prisonniers, eux, cherchent à s'évader. Ou à ne rien faire !

Certains peuvent être rançonnés pour alimenter vos caisses, d'autres ne valent pas le moindre kopeck. Il est possible d'en enrôler quelques-uns et de les transformer en pirates, tout comme des pirates peuvent transformer les prisonniers en steaks. La promotion interne compte aussi chez les flibustiers, et certains peuvent passer capitaine. Finie la rigolade, terminées les soirées entre potes ! Là où ça devient vraiment délicat, c'est dans l'équilibre à trouver entre la peur, la pression et le degré d'obéissance qui doivent régner sur l'île.

Tout le monde cohabite sur ce satané bout de terre. A chaque instant, on peut faire apparaître une couche de couleur symbolisant les zones de stress ou de bonheur. Au joueur de parsemer l'île de totems à la con (des crânes géants, des arbustes taillés en tête de mort...), histoire de faire flipper les autochtones. Mais pas trop, les pirates n'aimant pas le calme. D'autres couches de couleurs vous renseignent également sur les ressources de l'île. Celles-ci sont classiques : bois, minerais...

Les chaînes de productions ont, elles aussi, été vues cent fois ailleurs. Les premiers arrivés déboisent, puis montent une scierie... Trois planches forment l'entrée d'une mine. Et hop, on amasse plus d'argent ! Arrive alors une

1 Sim City. Les chaînes de productions sont essentielles dans le jeu. Alors, forcément, l'île ressemble vite à une ville industrielle.

2 Variété. Plus d'une soixantaine de bâtiments sont dispos, comme cette clinique pour estropiés. Forcément, les coups de sabres, ça laisse des traces.

4 Animalerie. Que serait un pirate avec un perroquet en plastique sur l'épaule ? Réponse : le bassiste de La Compagnie Créole !

Joli brin de fille. Mais ne vous y frottez pas ! Non seulement le perroquet vous becquetera un bout de doigt, mais la donzelle vous égorgera ensuite... Dur !

cargaison de prisonniers, des rançons sont alors demandées contre la libération de quelques-uns. Une forge, des canons... Et vient le temps des loisirs : un champ, une brasserie, un troquet... et un bordel ! Mais dites-moi, ça ressemble vraiment au premier Tropico, tout ça !

Même si Pop Top, les créateurs de l'original, n'ont eu qu'un rôle de conseil sur le second opus, les gars de Frog City ne sont pas allés bien loin. Le thème des pirates fait sourire cinq minutes, mais le fun n'est pas vraiment au rendez-vous. L'interface n'a pas beaucoup changé, même si tout le moteur a été entièrement réécrit. Au final, on dénombre beaucoup de bâtiments et de ressources... Mais ce sont toujours les mêmes. Aucune surprise !

Graphiquement agréable, Tropico 2 s'avère être un très bon jeu de gestion, mais son habillage faussement original ne trompe personne. Plaisant à jouer, il ne révolutionne aucunement le genre. L'apport de la double population ne suffira pas à l'inscrire dans la légende des jeux vidéo. Tout en sachant que les fans de gestion s'en fouteront éperdument, trop heureux de repartir (une fois de plus !) en terrain connu.

Jérôme

TROPICO 2 PIRATE COVE — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Frog City
ÉDITEUR :	Gathering Of Developers
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.tropico2.com

COMPARATIF : 1 - Tropico 2 ; 2 - Tropico Paradise Island ; 3 - Tropico

CLASSEMENT

GRAPHISME	74 %
SON	72 %
PRISE EN MAIN	76 %
ATMOSPHÈRE	75 %
DESIGN	76 %
MULTIJOUEURS	–

☺ Réussir à nous resservir du Tropico
Gameplay solide

☹ Impression de déjà-vu

91

GESTION

RESTAURANT EMPIRE

LE JEU

Vous êtes Armand LeBoeuf, et partant de presque rien, votre but est de devenir le roi de la restauration...

Monopole culinaire

VERSEZ UN BON LITRE DE GESTION, AJOUTEZ UN SOUPÇON DE RPG, LAISSEZ REPOSER... VOUS OBTENEZ RESTAURANT EMPIRE !

Chemins de fer, ville, aéroport, hôtel, industrie, Bourse... Tout ce qu'il est possible de gérer finit par devenir le support d'un jeu vidéo. Pour cette raison, Restaurant Empire se retrouvait affublé d'a priori du type : "Ça va être chiant !" ou encore "Avec un nom pareil, pas besoin d'avoir fait l'ENA pour comprendre de quoi ça parle !".

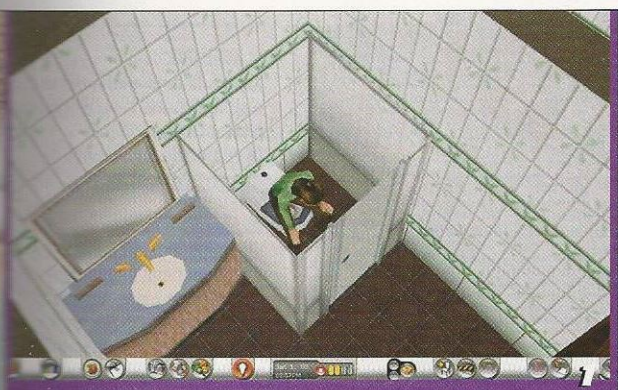
Et pourtant, Restaurant Empire diffère bel et bien de ses confrères grâce à son atout majeur : le côté aventure, ou jeu de rôle, comme les développeurs se plaisent à l'appeler.

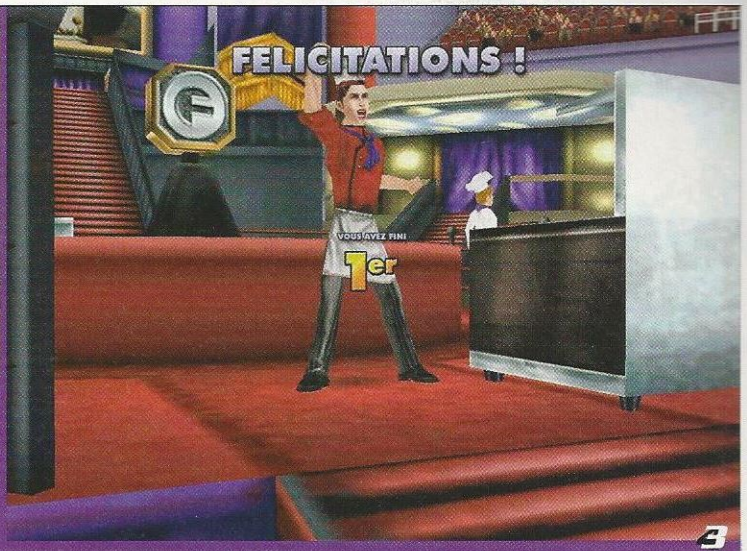
Tout commence par une petite cinématique où l'on voit le héros gesticuler comme dans une pub pour nous vendre de "bons petits plats". S'ensuit une discussion avec son oncle, qui débouche sur votre première mission : rouvrir le restaurant familial.

Ce titre se déroule à la manière d'une campagne divisée en missions : l'histoire d'une vie, morcelée en petits scénarios. Vous entamez donc votre carrière de chef cuistot dans un petit restaurant parisien. De là, vous évoluerez au fil des ans, si vous réussissez à mener à bien les objectifs qui vous sont fixés. Pour ce, il va falloir jongler avec un tas d'éléments qu'un bon restaurateur doit maîtriser : décoration intérieure et extérieure, mise en place des couverts, confort des clients, choix du personnel et des fournisseurs...

Ça, c'est le côté gestion, inhérent au genre, et parfois un peu rasoir. Mais l'aspect le plus intéressant est celui du jeu de rôle, quand les clients commencent à affluer. Car avant tout, ce qui fait le succès d'un restaurant, c'est ce qu'on y mange, non ? Au début, vous ne disposez que d'une carte très limitée. Mais parmi vos clients, certains vous soumettront bientôt soit de nouveaux plats, soit des moyens pour améliorer vos recettes ou vous procurer de meilleurs ingrédients, moyennant finance, cela va de soi.

ASSISTEZ À LA NAISSANCE D'UN EMPIRE !



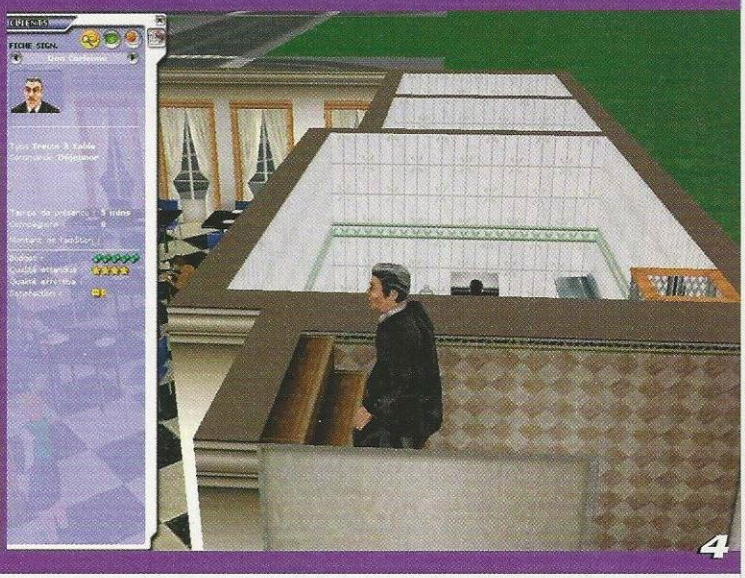


1 Attention au transit ! La bonne bouffe, c'est bien. Mais à petites doses...

2 Au fourneau. Avant de pouvoir recruter des chefs, il faudra mettre la main à la pâte.

3 Poêle d'or. Parfois, un des objectifs consiste à remporter le premier prix de cuisine.

4 VIP. Lui, c'est le Don... Le big boss de la Cosa Nostra. Faut lui causer doucement, et ne pas le regarder trop longtemps dans les yeux !



D'autres clients vous proposeront même de vous associer avec eux, comme Don Corléone. Et voilà la naissance d'un empire. Vous amassez de belles sommes (l'argent attire l'argent) qui vous poussent à vous agrandir, puis à acheter d'autres restaurants, en France ou à l'étranger... Mais votre porte-monnaie ne sera pas le seul bénéficiaire de ce processus, car la réputation de votre héros – ainsi que ses compétences – vont elles aussi progresser à mesure qu'il remporte des concours culinaires, organisés dans le grand stade de la ville.

Bien sûr, le jeu n'est pas parfait et présente notamment quelques lacunes au niveau du "pathfinding" des personnages, qui se révèle très agaçant lorsque les serveurs se rentrent dedans. La fluidité en prend un coup aussi, puisqu' à vitesse maximum, l'écran est totalement figé. Mais dans l'ensemble, l'expérience s'avère agréable. Même pour un inculte du genre ! Bref, Restaurant Empire est, sans nul doute, à recommander à un public ciblé. Quant à ceux qui veulent se mettre à la gestion, c'est une bonne occasion de débuter.

Loïc Claveau

RESTAURANT EMPIRE — ±45€

DÉVELOPPEUR : Enlight Software
ÉDITEUR : Nobilis
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : avril 2003
SITE INTERNET : www.restaurant-empire.com

COMPARATIF :
1 - Restaurant Empire ; 2 - Hotel Giant ; 3 - Pizza Tycoon

☺
- Le côté jeu de rôle
- Bonne durée de vie

☹
- Le "pathfinding" des personnages
- La vitesse (x4)

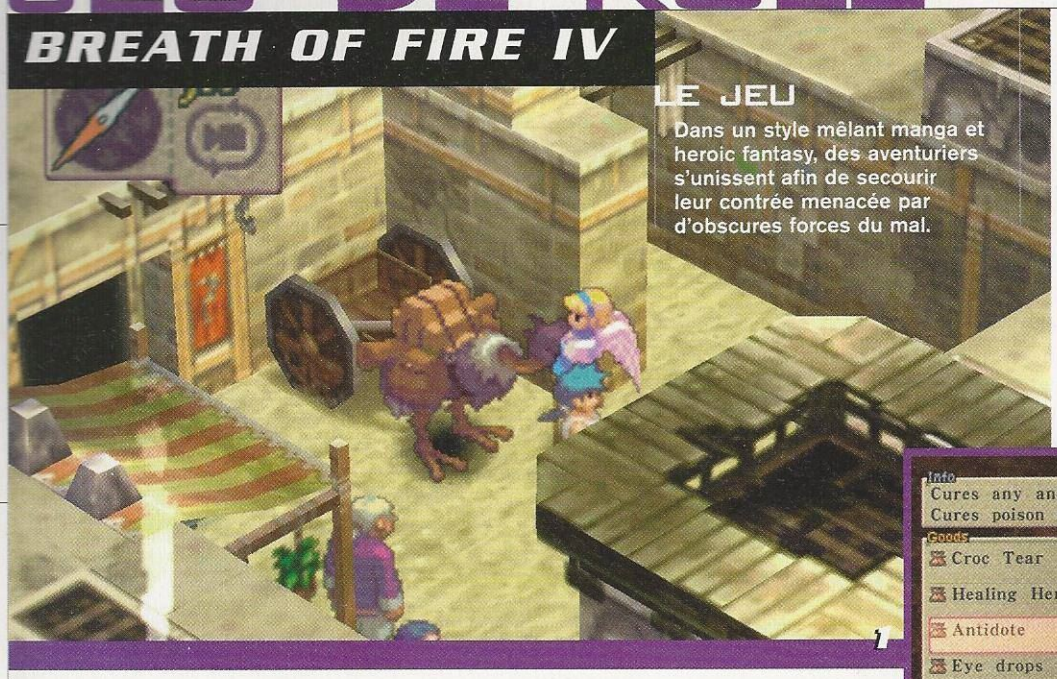
CLASSEMENT

GRAPHISME	78 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	84 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	–

86

JEU DE ROLE

BREATH OF FIRE IV

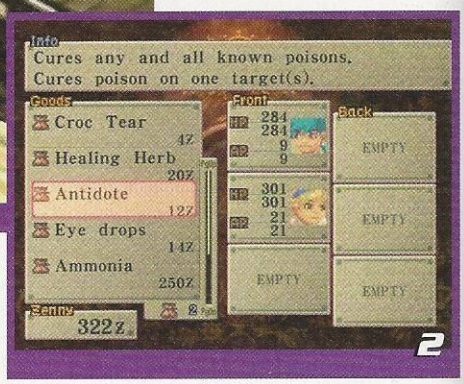


LE JEU

Dans un style mêlant manga et heroic fantasy, des aventuriers s'unissent afin de secourir leur contrée menacée par d'obscures forces du mal.

1 Mignon.
Le parti pris esthétique est vraiment très mignon. Malheureusement, la niaiserie ambiante pourrit l'aventure.

2 Sac à dos.
Comme dans tout bon RPG nippon, les héros ne tiennent pas compte de la place que prennent les objets . Vos poches sont pleines de trucs inutiles.



Mauvaise Haleine IV

CAPCOM BRADE SES FONDS DE TIROIRS... IL Y A À BOIRE ET À MANGER. ET PARFOIS, LA DATE DE PÉREMPTION EST DÉPASSÉE !

Réponse "capcomienne" aux Final Fantasy de Square, Breath Of Fire nous vient de la Super Nintendo, et des deux PlayStation. Ce quatrième opus est le portage direct d'un épisode sorti il y a trois ans sur la console de Sony, première du nom. Avantage : il est vendu moins de 30 euros. Désavantage : on a l'impression de jouer avec un émulateur bâclé.

Après leur dernière aventure, Nina et Cray rentrent chez eux quand, en plein désert, un dragon des sables les attaque. Ils s'en sortent, mais leur véhicule est mort. Nina part donc à la recherche de pièces de rechange. C'est alors qu'elle rencontre un mec à poil, Ryu (son nom par défaut). Celui-ci va l'aider dans sa quête.

Une fois l'engin réparé, tout ce petit monde, philanthrope au possible, décide de remettre le couvert. Ils s'occuperont d'un ancien empereur qui souhaite reprendre sa place. Histoire classique, et linéarité de rigueur. L'intérêt s'enlise aussi rapidement que l'aéronef.

C'est un jeu comme il en existe des tonnes sur consoles. Les déplacements se font via une carte, où votre chemin se dessine au fur et à mesure. En s'arrêtant à un endroit précis, on entre dans une scène 3D, visible sous quatre angles grâce à une caméra merdique.

Les persos, eux, sont en 2D, bien pixellisés. Le tout dans des tons pastel assez jolis avec un aspect crayonné. Quant à la musique, elle est certes sympa, mais ne couvre pas la niaiserie des dialogues.

Les combats aléatoires disposent d'un système tour par tour classique. En se baladant, on est soudainement happé vers un écran fixe où se déroule la bataille. Sorts, items, attaque... Rien de nouveau, mais du solide malgré tout, à l'image du jeu. Son principal atout vient de la récupération de sorts et de diverses transformations qui rendent les héros attachants.

Suffisant pour les fans de RPG à la japonaise ou pour ceux qui voudraient voir ce que c'est, on ne pourra que mettre en garde les autres. Même à 30 euros, l'aspect vieillot lui retire tout son charme. En un mot : décevant !

Jérôme

BREATH OF FIRE IV — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Capcom
ÉDITEUR :	Capcom
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.capcom-europe.com

COMPARATIF :
1 – Grandia 2 ; 2 – Final Fantasy VIII ; 3 – Breath Of Fire IV

☺
- Le prix
- Genre peu présent sur PC

☹
- Techniquement nul
- Histoire molle

CLASSEMENT

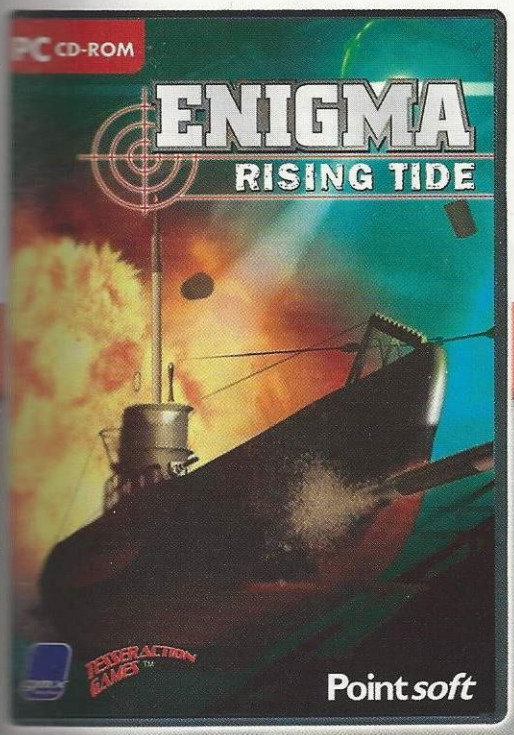
GRAPHISME	59 %
SON	71 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	68 %
DESIGN	62 %
MULTIJOUEURS	– %

67

Le premier jeu à commande vocale !

VOUS VOULEZ PLUS D'ACTION ?

- 60 missions !
- Rejoignez l'une des trois factions : les Etats-Unis, l'Allemagne Impériale ou la Ligue des Nations Libres.
- Action cinématographique en temps réel.
- Commande et contrôle à la voix de votre navire avec un microphone.
- Météo et environnement avec évolution en temps réel.
- Effets de l'Océan et physique des véhicules répondant aux conditions météorologiques.
- Missions dynamiques basées sur des priorités stratégiques.
- Pilotez Sous-marins, Corvettes, Destroyer, Navires Marchand armés, Cuirassés, Croiseurs, etc.



• 60 missions pour prendre le contrôle des océans du monde •

Pointsoft

GESTION

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

1 Ecolo. Le jeu nous rappelle combien il est important de préserver le site naturel. Et la première chose à construire, c'est une belle baraque à frites.

2 FPS. Shootez du dino ! Pour leur bien, car il faut les soigner. Une bonne occasion de piloter un hélico et de survoler votre terrain.

LE JEU

Vous construisez votre Jurassic Park et développez le tourisme sur l'île. N'oubliez pas d'en profiter en vous baladant ! Une bonne façon d'en savoir plus sur les dinos.

Fouillis archéologique !

UN FOSSILE DE JEU ! ANALYSONS SON ADN : 50 % GESTION, 30 % BALADE ET 20 % LICENCE. AMUSONS-NOUS SANS COMPTER !

L'auteur de cet article ayant déserté les bancs de l'école depuis déjà plusieurs années, il ne sait pas si aujourd'hui, le "prépubère moyen" voue toujours un culte sans borne à ces mastodontes précambriens, symboles de toute puissance. Une admiration révélant chez lui une frustration sexuelle propre à son âge. De toute façon, le dinosaure n'est ici qu'un prétexte. Derrière cette licence se cache un jeu de gestion pas aussi pauvre que ce que l'on pouvait craindre.

Créer son parc apporte son lot quotidien d'emmerdements. Baraques à frites, toilettes, poubelles... Tout ça est présent dans ce soft. Les attractions prennent ici la forme d'enclos à bestiaux. Les ressources, ce sont les dinosaures et la thune. Le fric vous permettra de chercher de l'ADN, matière première pour l'*entertainment* insulaire. Après, il s'agit de satisfaire les visiteurs : sécurité, facilité d'observation, services... La routine, quoi !

L'ensemble est moins poussé que dans d'autres jeux du même type, mais c'est amplement suffisant pour réfléchir un petit peu. Ce soft a une vocation écologique : il ne s'agit pas de saloper l'île que vous venez de créer de toutes pièces. La végétation est importante, aussi bien pour les visiteurs que pour les animaux. Ces derniers sont d'ailleurs très bien modélisés, finement texturés même, tout comme les arbres. Quant à l'eau, elle reflète magnifiquement tout ce qui passe à proximité.

On retrouve pas mal d'éléments du film, hormis les personnages : les chèvres et les vaches qui finissent en sandwiches pour dinos, l'extraction d'ADN, les jeeps dégueulasses... En plus, graphiquement, ce jeu s'avère très beau, et il reprend les musiques du film en guise de bande son. Le gameplay, lui aussi, a été bien pensé, des missions plutôt amusantes (safari-photo, sauvetage du président) et la possibilité de se trimbaler comme un pouilleux dans son parc.

Reste à savoir qui va jouer à ce jeu ! Les plus jeunes ? Le SELL l'a interdit aux moins de 12 ans ! Les fans de Jurassic Park et de dinos ? Peut-être, s'ils n'ont pas disparu... Ceux qui veulent s'initier à la gestion ? Un peu cher, le *practice* ! A moins qu'à leur tour, ils ne veuillent s'écrier "*J'ai dépensé sans compter !*".

Jérôme

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS — ±46€

DÉVELOPPEUR :	Blue Tongue
ÉDITEUR :	Universal Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.jpthegame.com

COMPARATIF :
1 – Tropico 2 ; 2 – Theme Park ;
3 – Jurassic Park Operation Genesis

☺
- Le côté "visiteur"
- Bonne réalisation technique
- Les éléments des films

☹
- Gestion limitée
- Trop cher pour ce que c'est
- Petits problèmes de maniement

CLASSEMENT

GRAPHISME	72 %
SON	75 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	69 %
DESIGN	65 %
MULTIJOUEURS	–

69

Logos et sonneries en direct par SMS

1. **Rédigez** un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW

2. **Envoyez** votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR

3. **Recevez** directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sonneries

TV-CINÉMA	Références
The Benny Hill show	BENNYHIL
Mission Impossible	MISSIONI
Star Trek	STARTRMO
La panthère rose	PINKPANT
La famille Addams	ADDAMSFA
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARWARS
La marche impériale	EMPIRE
L'agence tout risque	ATEAM
Le flic de Beverly Hills	AXELF
James Bond	BOND
Les dents de la mer	JAWS50
Starsky & Hutch	STARSKY61
Magnum	MAGNU
Inspecteur Gadget	GADGET
Le Parrain	GOD1
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
Halloween	HALLOWEE58
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Woody Woodpecker	WOODYWOO
La quatrième dimension	TWILIGHT
Le Muppet show	MUPPETSH
Ghostbusters	GHOSTBUS
Maya l'abeille	MAYALABE
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Happy days	HAPPYDAYS
K2000	KNIGHTRI
Macgyver	MACGYVER
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'Exorciste	TUBULAR
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
Albator	ALBATOR
La petite maison dans la prairie	PRAIRIE26

RAP-R&B	Références
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Street life	STREETLI
Lose yourself	LOSEYOUR
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Without me	WITHOUTM
T.D.S.I.	TDSI
Dilemma	DILEMMA
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
591	591
Because I got high	BECAUSEI
I need a girl	INEEDAGI
Stan	STAN
Bad boy for life	BADBOYFO
Fallin	FALLIN
Miss California	MISSCALI

TECHNO-DANCE	Références
Feel	FEEL
A 20 ans	A20ANS
Sorry seems to be the...	SORRYSEE
Not gonna get us	NOTGONNA
Cassé	CASSE
Just like a pill	JUSTLIKE
Cheeky song	CHEEKYSO
The Ketchup song	ASEREJE
Dirrty	DIRRTY
He's unbelievable	HESUNBEL
Y. M. C. A.	YMCA53
Die another day	DIEANOTH
I will survive	IWILLSUR
Love don't let me go	LOVEDON
Stach stach	STACHSTA
The beat goes on	FGTHEBEA
Indle walk	INDIEWAL

BEST OF	Références
Alphonse Brown	ALPHONSE
Les Simpsons	SIMPSONS14
Jenny from the block	JENNYFRO
Plantation	PLANTATI
Entre nous	ENTRENO
What's luv ?	WHATSLUV
Paris Latino	PARISLAT
All the things she said	SAID
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP	Références
Le chemin	LECHEMIN
Complicated	COMPLIC
Sk8er boil	SKATERBO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
Des mots qui résonnent	DESMOTSQ
Au soleil	AUSOLEIL
Que je t'aime	QUEJETAI
Marie	MARIE
Ne reviens pas	NEREVIEN
J'en ai marre	JENAIMAR
Retiens-moi	RETIENSM
Smoke on the water	SMOKEONW
Clint Eastwood	CLINTEAS
Thunderstruck	THUNDER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Tainted love	TAINTEDL
Original prankster	ORIGINAL
L'aventurier	LAVENTUR
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Somewhere I belong	SOMEWHE
How you remind me	HOWYOURE
We are the champions	CHAMPION

Fonds d'écran

Logos opérateurs

NOUVEAU !

Toujours avec toi !
...à télécharger sur ton Nokia 3410.

- Envoie NOKIA 18 par SMS au 31 000[3]
- Chope chaque semaine les tous derniers tops des logos, sonneries et jeux, directement sur ton Nokia 3410 !
- Fais ton choix... commande... et gagne peut-être un Nokia 3650

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS[1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :
- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

www.nokia.fr

BLITZKRIEG

LE JEU

Devenez un stratège allié, allemand ou russe, pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous conduisez vos troupes dans des batailles historiques ou imaginaires, dans des parties posées à deux à l'heure, avec des affrontements à la vitesse de la lumière !

Il était une fois en Europe

UNE HISTOIRE EN BÉTON ET UN JEU TRÉPIDANT !

ACHH ! LA GUERR ! GROSS MALHEURR ! MAIS AUSSI GROSSE LICENCE, MINE DE RIEN. CES TEMPS-CI, ON NE FAIT QUE BOUFFER DU SOLDAT ALLEMAND, DU VIET-MINH ET DE L'IRAKIEN. ÇA CONTINUE, MAIS SOUS UN ANGLE HISTORIQUE, ET AVEC TALENT !

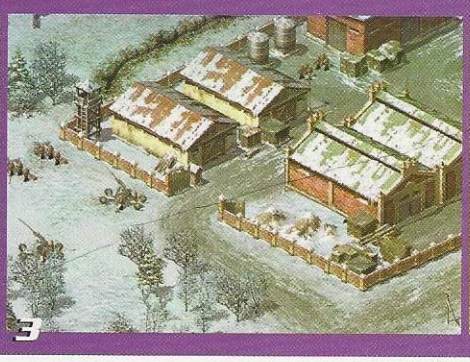
Que manque-t-il aux jeux de stratégie traditionnels ? En général, un background solide et approfondi, une véritable histoire... Et que manque-t-il aux jeux de stratégie tour par tour ? Une bonne dose d'action, bien sûr... Si on ne prend pas les bons ingrédients, le mélange peut s'avérer catastrophique. Imaginez un Command and Conquer – qui ne brille pas par son scénario et son univers – transposé sur une carte à hexagones ! Ça s'annoncerait très mal, non ? Maintenant, prenez l'inverse ! Une histoire en béton, l'Histoire, la Seconde Guerre mondiale en l'occurrence, et un jeu trépidant.

L'alchimie est parfaite, et l'ensemble, tout à fait passionnant. Le produit final est un savant cocktail d'action et de réalisme. Certes, on ne peut pas dire que les Orques ne sont pas les brutes épaisses décrites dans Warcraft III. On ne peut pas dire non plus que les Américains réussissent des frappes chirurgicales comme dans Generals. Tout simplement parce que l'on n'a jamais vu d'Orques ni de frappes chirurgicales. En revanche, on peut dire que ce type de Panzer avançait à une certaine vitesse. Que cette DCA possédait telle cadence de tir. En clair, Blitzkrieg vous met entre les mains 250 unités d'époque, aux paramètres réalistes.

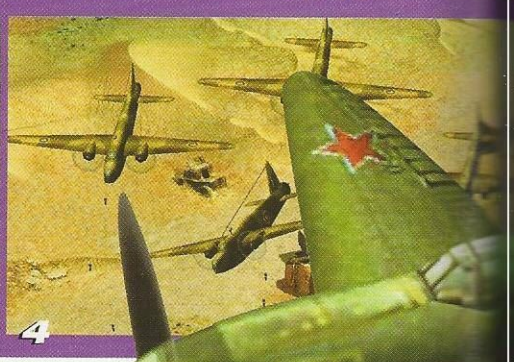
BLITZKRIEG

1

2



3



4

Comme un avion... Jusqu'ici, tout va bien...

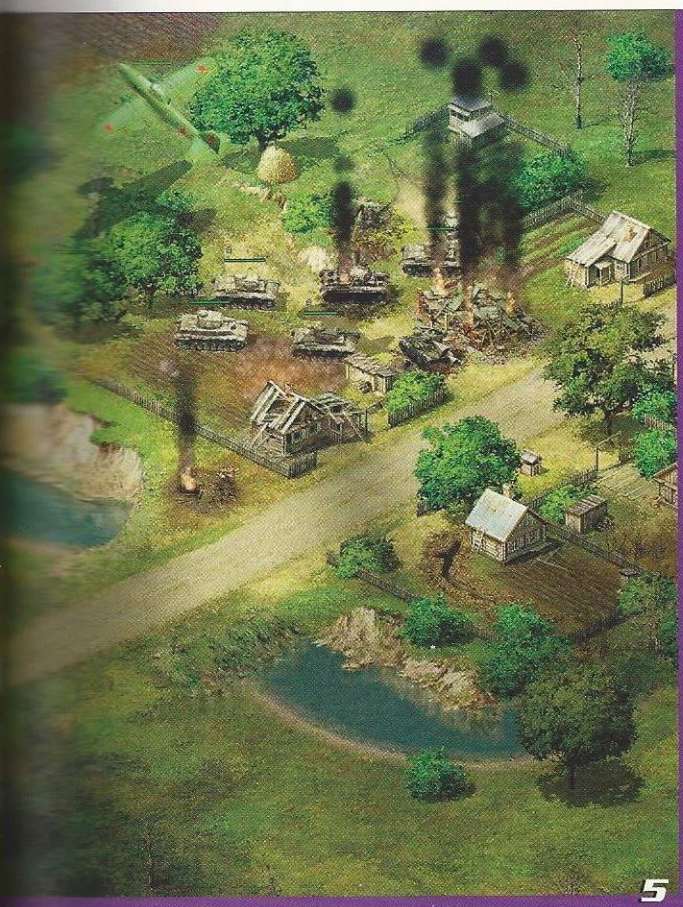
Au début de chaque campagne, on choisit son camp parmi les Alliés, les Allemands ou les Russes. Ça commence toujours par une petite leçon d'Histoire. Cette fois, on va cependant au fond des choses, et c'est vraiment passionnant. On est loin des manuels très académiques d'où surgissent toujours les mêmes grandes dates. La première mission des Alliés se déroule en Norvège. Vous saurez tout des attaques de Narvik ou de Trondheim, et leurs raisons exactes. Le descriptif fournit aussi les chiffres des effectifs des deux camps. Dès le début de la partie, on est imprégné de toutes ces données.

Les objectifs sont variés : sécuriser un pont, s'emparer d'un entrepôt, éliminer des ennemis dans une ville... Mais tout se résume à annihiler les forces adverses de la même façon. En revanche, les stratégies à utiliser sont multiples, en fonction de la composition des divers belligérants. L'idéal est de posséder la force de frappe et la visibilité. Une artillerie imposante vous permettra d'avancer sans subir trop de dégâts. Mais elle ne sera efficace qu'avec une bonne vision du terrain. Il faut donc envoyer un sniper (il a la possibilité de repérer les lieux avec des jumelles) ou un avion de reconnaissance (mais attention à la DCA !).

Une partie est composée de bon nombre de contraintes propres à un champ de bataille. Il arrive que des unités soient à court de munitions. Utilisez alors un camion de ravitaillement qui fera la navette entre l'unité et un entrepôt. Difficile donc de faire des percées foudroyantes à l'autre bout de la carte. Sans oublier que de temps à autre, vous devrez réparer les véhicules, soigner les hommes, déployer la DCA à un endroit plus judicieux... Et il faut ménager ses troupes : comme dans Ground Control, vous n'en produisez pas de supplémentaires. Parfois, après une expédition audacieuse, d'autres unités font leur apparition. Mais ça reste rare.

A CHAQUE TERRAIN. SES CONTRAINTES !

Après une victoire, vous bénéficiez de diverses améliorations. Après un chapitre, vous obtenez de nouvelles technologies : des chars ou des canons "dernier cri", c'est la



1 La Libye. Le cauchemar des Italiens, grâce aux Anglais.

2 Technique. Les unités bénéficient toutes d'un descriptif et de paramètres très variés.

3 Progression. Les unités se déplacent beaucoup moins vite dans ce genre de paysage.

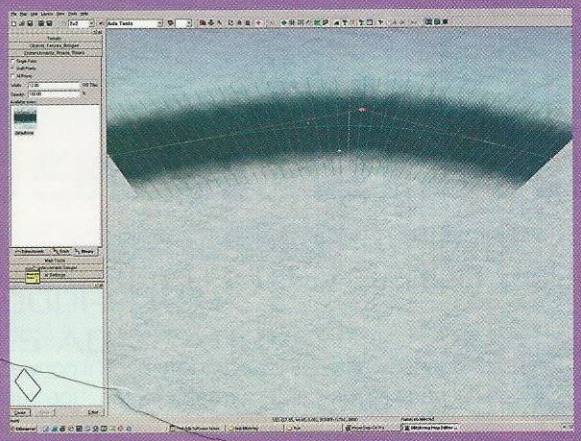
4 Bombes. A l'époque, on ne faisait pas dans la dentelle.

5 Simple. Il est facile de raser un village. Pour vous, comme pour vos ennemis...

6 Intro. Les animations sont très explicites.

LA CARTE ÉCLAIR

Après 80 missions passées à taper sur l'ennemi, on reste rarement sur sa faim. Il faut se reposer la tête. Et en profiter pour créer ses cartes. L'éditeur est classique, mais assez puissant. On peut ainsi dessiner une rivière et la déformer à souhait. Ce n'est qu'un petit exemple. Tout est très complet et, finalement, assez simple si on a l'habitude de ce genre de loisirs.



Enfantin. Voici une rivière. Il est possible d'en modifier la longueur, la largeur, ou la direction d'une façon très simple.

classe ! Ajoutez à ça que, d'une mission à l'autre, vous gardez les unités ayant obtenu de l'expérience et vous comprendrez qu'il est très important de dorloter ses soldats. Bref, de ne pas jouer bourrin ! En fait, il est tout à fait possible de mener une guerre parfaite, sans subir la moindre perte (au début, tout du moins).

L'organisation des missions est tout à fait originale, voire déconcertante. Chaque camp remporte la victoire au bout de sept chapitres. On peut accomplir autant de missions qu'on le souhaite dans un chapitre. Il faut d'abord en faire une dite, "aléatoire", puis une autre, dite "historique". Remporter la victoire à ce moment-là vous propulse au chapitre suivant. Les Allemands parcourent par exemple la Pologne, le France, la Libye, puis se dirigent vers l'Est, Barbarossa oblige. Ordre logique, bien entendu.

Le jeu n'est pas exempt de défauts. Le premier étant que la plupart des missions se ressemblent. Sécuriser un pont revient à effectuer les mêmes actions que pour libérer une ville. Quant au *pathfinding*, il n'est pas tout à fait au point. Et pourtant, les unités peuvent enclencher des marches arrière. Bref, on a un peu l'impression d'avoir une armée de Sacha Distel au volant. Mais à part ça, c'est plutôt bien fichu. Et extrêmement intéressant !

Léo de Urlevan

BLITZKRIEG — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Focus
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.blitzkriegfrance.com

COMPARATIF :
1 – American Conquest ; 2 – Blitzkrieg ; 3 – Sudden Stike 2

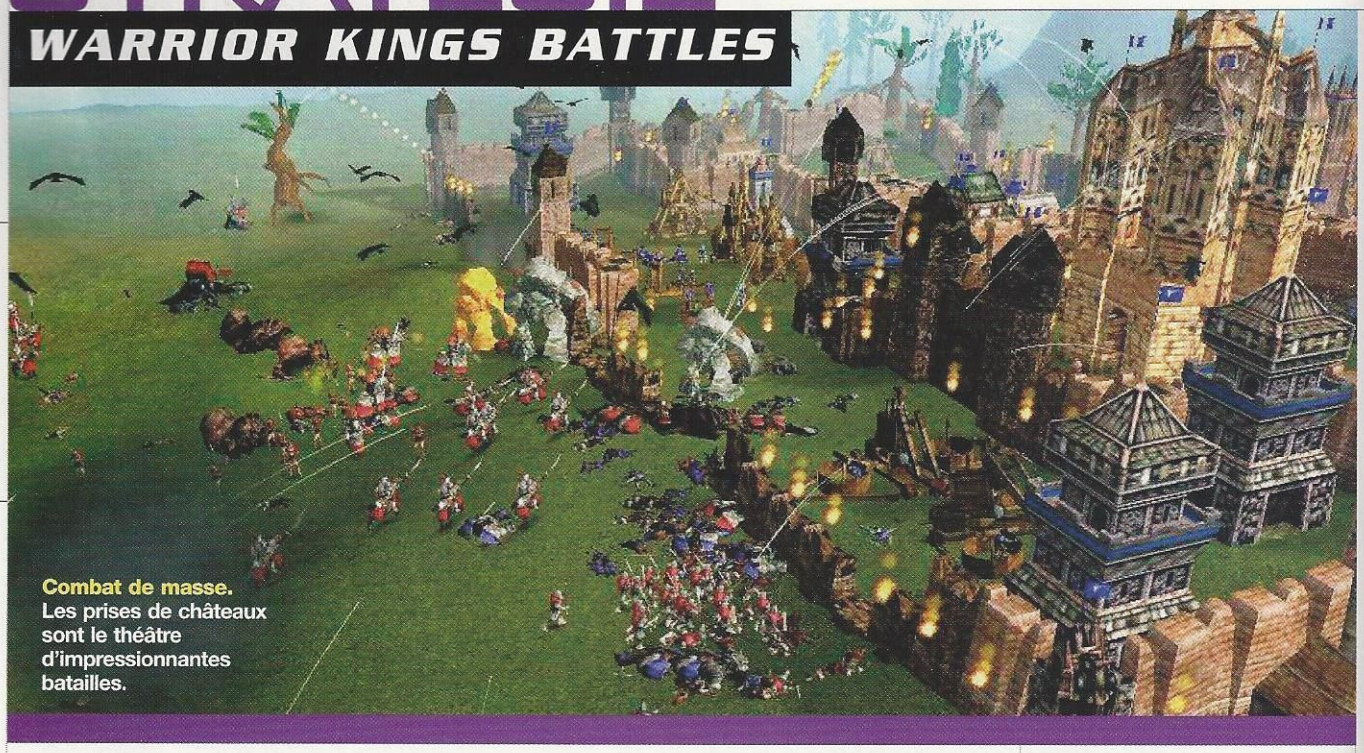
☺
- Nombre d'unités
- Mise en avant du contexte historique
- Finesse ou bourrinage, tout est possible

☹
- Pathfinding déficient
- Missions répétitives

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	79 %
PRISE EN MAIN	88 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	87 %
MULTIJOUEURS	87 %

91



Combat de masse. Les prises de châteaux sont le théâtre d'impressionnantes batailles.

Jouer seul, mais mieux !

UN AN APRÈS LA SORTIE DE WARRIOR KINGS, VOICI UN SECOND OPUS QUI SE VEUT FONCIÈREMENT DIFFÉRENT. VRAIMENT ?

LE JEU

Vous incarnez un petit général, et votre but est de conquérir tout le continent en éradiquant vos ennemis.

Etant donné le prix des jeux actuellement, il convient de ne pas se tromper. Pour cette raison, une suite doit justifier un véritable plus par rapport au titre précédent. Malheureusement, bien qu'il apporte son lot de nouveautés, Warrior Kings Battles ne diffère pas assez du premier pour se targuer d'être un nouveau produit. En fait, le plus gros travail effectué concerne l'intelligence artificielle.

Cette fois, vos ennemis ne trichent pas, réagissent vite et s'adaptent à votre façon de jouer. Ils peuvent même innover en matière de stratégie. Il y a bien aussi quelques nouvelles insertions dans le gameplay, comme les Archi-Druides qui peuvent animer les ressources pour en faire des golems. De même, on trouve un système d'enchaînement d'ordres, semblable à des "combos", facilitant la mise en place d'un plan, surtout lors des sièges de châteaux.

La vocation de ce titre est en effet de vous faire participer à de vraies prises de forteresses, en impliquant un grand nombre de participants. Et c'est là que l'amélioration du moteur 3D entre en jeu. Désormais, il est capable d'afficher un grand nombre d'unités à l'écran sans ramer. Mais n'était-ce pas ce qu'il était censé faire depuis le premier Warrior Kings ?

Le problème de caméra subsiste. En fait, elle est maladroitement utilisée : on est soit trop près, soit trop loin. Et il n'y a aucune rotation, contrairement à ce que laisserait penser la mention "caméra libre".

En revanche, le bon point concerne le Multijoueurs, où l'on découvre un nouveau mode : Valhalla. Il fonctionne à la manière d'une "Capture de Drapeau" où la seule chose dont vous avez à vous soucier est votre armée. L'élément économique est totalement absent, les renforts arrivant au fil des points que vous gagnez.

Bref, l'évolution de WK à WKB est appréciable. Mais de là à devoir remettre la main à la poche, même s'il est un peu moins cher que le reste... Enfin, c'est à vous qu'appartient cette décision !

Loïc Claveau

WARRIOR KINGS BATTLES — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Black Cactus
ÉDITEUR :	Empire Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	avril 2003
SITE :	www.warriorkingsbattles.com

COMPARATIF : 1 – Warcraft 3 ; 2 – Warrior Kings Battles ; 3 – Highland Warrior

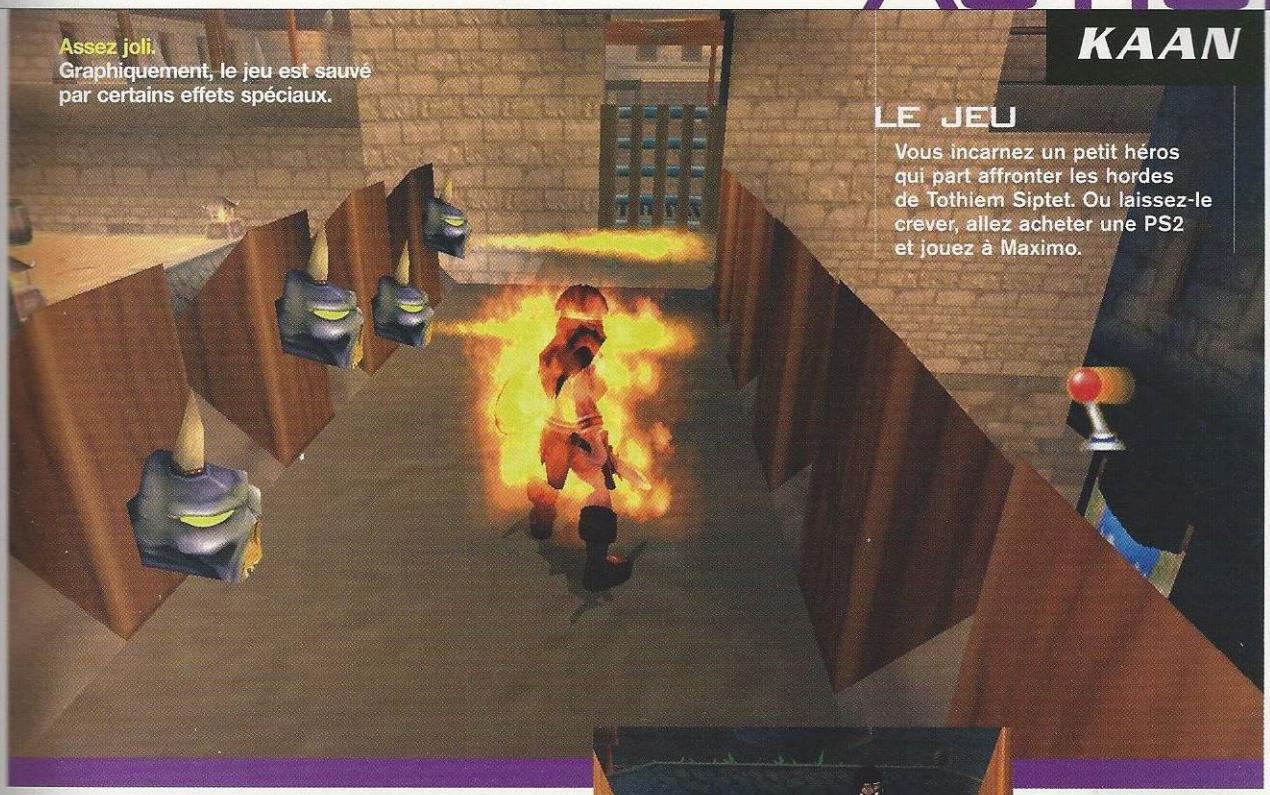
☺
- Le Multijoueurs
- L'amélioration du moteur
- L'IA

☹
- Les graphismes
- La caméra

CLASSEMENT

GRAPHISME	79 %
SON	75 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	78 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	89 %

80



Assez joli.
Graphiquement, le jeu est sauvé par certains effets spéciaux.

LE JEU

Vous incarnez un petit héros qui part affronter les hordes de Tothiem Siptet. Ou laissez-le crever, allez acheter une PS2 et jouez à Maximo.

En aveugle.
La caméra n'étant pas réglable, on ne sait pas toujours si on descend sur une plate-forme ou dans le vide.

Un vrai festival

EKO SOFTWARE (GIFT ET WOODY WOODPECKER...) NOUS A HABITUÉS À DE MEILLEURES ADAPTATIONS.

L'aventure de Kaan se déroule dans un monde médiéval fantastique où notre héros fera de bien mauvaises rencontres. Tout commence par celle d'un mauvais scénariste. Ce dernier lui pondra une histoire tenant sur la nappe en papier d'un restaurant sordide. Le bon Kaan devra sauver une princesse et combattre des méchants. Le monde est enrobé de noms complexes pour donner l'illusion d'un univers très étudié. Kaan se déchaîne et perfore le scénariste qui s'en va au paradis des "boss"vaincus.

En chemin, notre sympathique héros tombe sur des programmeurs fatigués. Il n'a aucun mal à les décimer, car ils baignent tous dans une douce léthargie depuis qu'ils ont réfléchi au projet Kaan. En fait, le héros n'est pas mis en avant. Les caméras sont tellement mal conçues qu'il arrive qu'on perde le personnage de vue. Parfois même lorsqu'un combat démarre... La super classe ! Et il est impossible de les gérer pour éviter ce genre de désagrément. Tout juste peut-on la recentrer...

Kaan s'agace ! *"Quoi ? Je suis le héros, et on me perd de vue ! Trépassez, vils adeptes de ce pêché capital qu'est la paresse !"* Ils s'en vont, honteux mais bien décidés à se venger du bonhomme au moment de leur copie finale. Tiens, des graphistes ! Par solidarité avec leurs amis, ils ne fignoleront pas Kaan. Le combat n'a pas lieu, les ennemis ont moins la haine et se fendent de quelques petits effets spéciaux assez jolis, ainsi que de personnages aux visages plutôt mignons.

Ils n'ont cependant qu'une arme : la hache. Tout est donc très carré, pas vraiment fin. Ça jure avec le visage enfantin de Kaan. Très étrange donc. Et voici le "boss" de fin, le Level Designer. Une bête fauve, un animal. Il déteste Kaan, c'est évident. Il lui fabriquera une vie inintéressante, linéaire, sans finesse... Notre gentil héros lui en veut, tente de le tuer... mais n'y arrive pas. Agacé, le Level Designer crie vengeance, décide de le ridiculiser et le jeu sort sur PC.

Léo de Urlevan

KAAN — **±30€**

DÉVELOPPEUR :	Eko Software
ÉDITEUR :	Dreamcatcher
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	mai 2003
SITE :	www.ekosystem.com/Kaan/Kaan.htm

COMPARATIF :
1 – Rayman 3 ; 2 – Zapper ;
3 – Kaan

☺
- Assez joli
- Quelques effets graphiques

☹
- Linéaire
- Inintéressant
- Gestion des caméras

CLASSEMENT

GRAPHISME	60 %
SON	40 %
PRISE EN MAIN	50 %
ATMOSPHÈRE	60 %
DESIGN	50 %
MULTIJOUEURS	–

50

LE JEU

Débile à souhait ! Faites les cons en camion ! Klaxonnez toutes les trente secondes, tirez-vous la bourre entre moustachus. Un défouloir rock'n'roll, version 38 tonnes !

Police. A croire que vous conduisez comme vos pieds. Conduire de façon odorante ne veut pourtant rien dire !

Un jeu aux poils !

SORTI DE NULLE PART, CE JEU EST JOUISSIF AU POSSIBLE, ET REDONNE DU PUNCH AUX TESTEURS QUI N'ONT EU QUE DES JEUX POURRIS CE MOIS-CI...

Mama was a rolling stone ! Ma Jackson, vieille maman à qui on ne la fait pas, doit refiler son entreprise de camions à un de ses fistons, ou à sa fille. Oui, mais auquel d'entre eux ? Eh bien au plus redneck de tous, au plus trash, au plus décérébré... Pas étonnant que Léo ait passé une semaine a crier "yeeeehhaaaaaaa !!!" après la preview. En cinq minutes, une moustache nous pousse sur le visage, et notre col de chemise se fait un "*revival seventies*".

Big Mutha Truckers Haulage Co. va donc vivre pendant deux mois sous la houlette de quatre frères et sœur débiles cherchant à épater leur mère. Complexe d'Œdipe, mais version texane. A vous d'incarner un des rejetons demeurés et de choper le maximum de biftons en traversant le comté d'Hick. Bars minables, jeux d'argent, défis stupides, cargaisons louches... Tout est bon pour Ma !

Si vous pensez que faire de la route peut être chiant, détrompez-vous ! Il se passe toujours quelque chose : un gros porc vous lance un défi, vous envoyez un camion dans le bas-côté... Le gameplay est excellent ! Sans qu'on ne sache pourquoi, le plaisir nous gagne, un plaisir de gosse qui conduit son truck.

Les bruits de moteur, les accélérations brutales, le comportement du camion... Tout est magnifiquement rendu par un moteur au poil. C'est un bonheur de conduire ces engins, et de faire n'importe quoi avec... Parce qu'en fait, ce titre se résume à ça !

Le jeu n'est pas exempt de défauts : seulement trois camions, et quelques heures pour le finir. Mais on s'en balance, tant qu'on roule au volant d'un de ces gros culs en écoutant la bande son monstrueuse (Deep Purple, Steppenwolf...). Car telle est l'essence même de ce soft, que Léo a si bien résumée en son temps : "Yeeeehhaa !". **Jérôme**

BIG MUTHA TRUCKERS — **±25€**

DÉVELOPPEUR :	Eutechnyx
ÉDITEUR :	Empire Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	9 mai 2003
SITE :	www.bigmuthatruckers.com

COMPARATIF :
1 – Big Mutha Truckers ; 2 – Mercedes Benz Truck Racing ; 3 – Carmaggedon

☺
- Jouissif
- Univers débile
- Bon comportement des véhicules
- Le prix !!!

☹
- Pas très long
- Il aurait fallu que Ma ponde plus de débiles !

CLASSEMENT

GRAPHISME	81 %
SON	83 %
PRISE EN MAIN	79 %
ATMOSPHÈRE	82 %
DESIGN	78 %
MULTIJOUEURS	–

80

WinFast®

L' Ère de l'interaction entre cinéma et jeux vidéos 3D

300

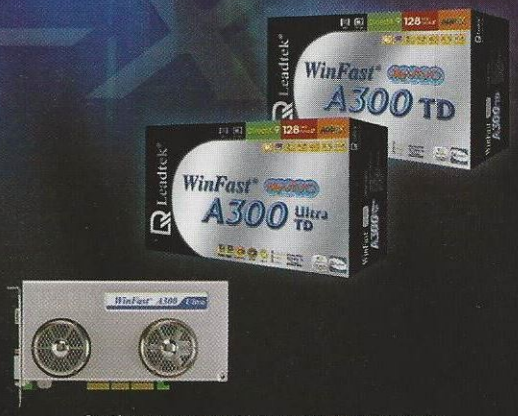
MyVIVO Edition

www.leadtek.com.tw

Série WinFast A300 - Équipée du **moteur CineFX™ de Nvidia**, qui supporte le nouveau **langage de haut niveau Cg** et exécute des effets visuels de qualité cinématographique **en temps réel.**

Les GPU **GeForce FX** de NVIDIA utilisent le procédé de gravure 0.13 μm qui est **à la pointe de la technologie**. Ce dernier est utilisé pour les procédés de fabrication complexes et **un fonctionnement à des fréquences très élevées.**

- Moteur pouvant fournir un rendu de 8 pixels par cycle d'horloge.
- Supporte matériellement les API DirectX 9.0 et OpenGL 1.4.
- Supporte le dernier standard AGP 8x atteignant des taux de transfert de 2.1 GB/s.
- Moteurs Advanced Pixel Shader 2.0+ et Vertex Shader 2.0 + pour des effets toujours plus réalistes.
- La mémoire la plus rapide du monde fonctionnant à pas moins de 1 GHz utilisant la technologie DDR II.
- Technologie d'anticrénelage à l'efficacité époustouflante NVIDIA Intellisample™.
- MyVIVO -Version Vidéo in/out associé au logiciel WinFast PVR pour profiter pleinement des séquences vidéos.
- Équipé du système de ventilation WinFast TwinTurbo pour plus de performance et une meilleure stabilité



Système double ventilateurs WinFast TwinTurbo

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR

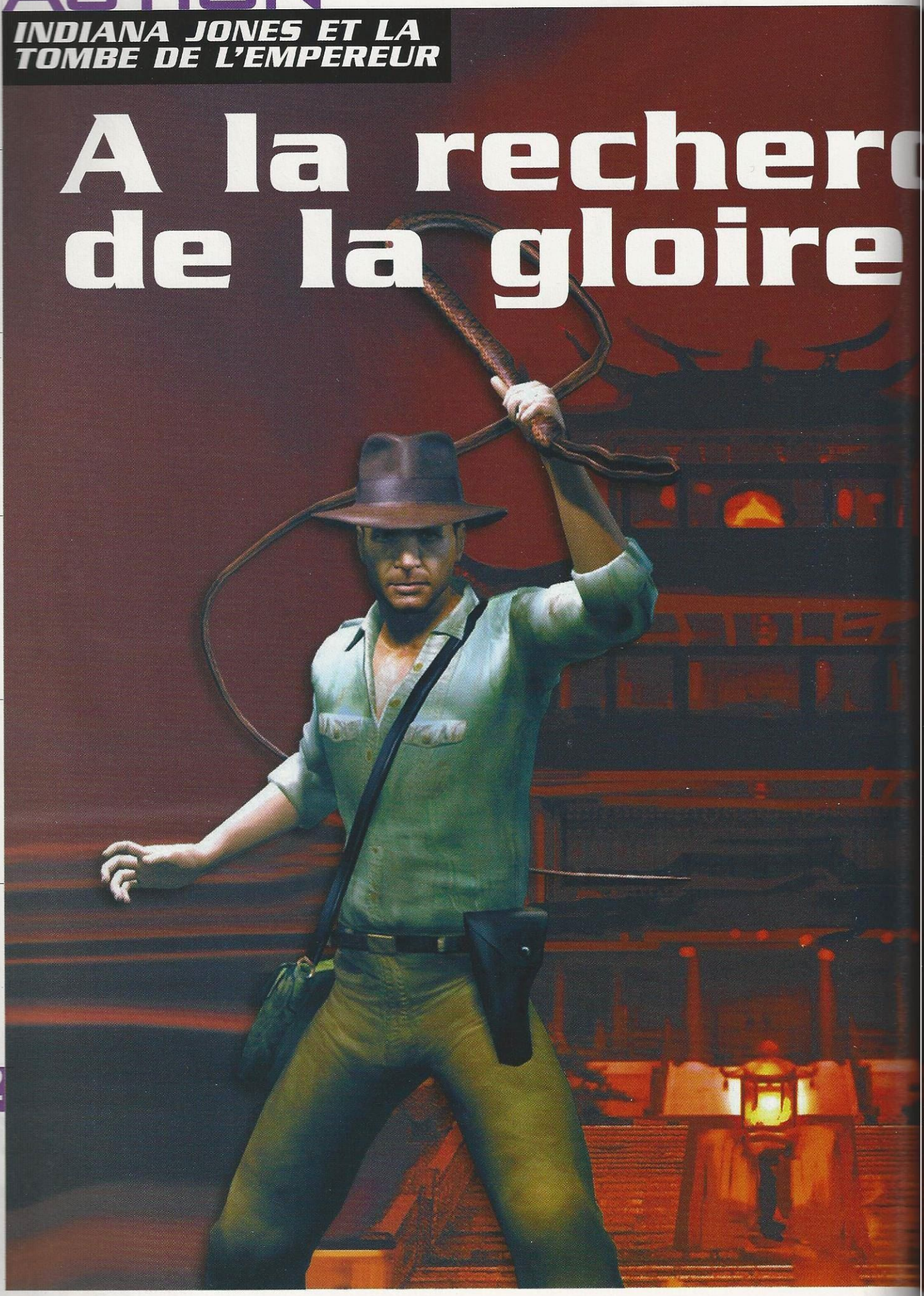
MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A
49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex
Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70
www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

OFFRES RESERVÉES AUX REVENDEURS

Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

A la recherc de la gloire



LE JEU

Vous incarnez Indiana Jones. Votre mission : découvrir la Tombe du premier empereur de Chine.

he

SI INDIANA JONES SE FAIT DE PLUS EN PLUS RARE AU CINÉMA, ON NE PEUT PAS EN DIRE AUTANT POUR LE JEU VIDÉO. EN EFFET, IL EFFECTUE SON GRAND RETOUR À L'OCCASION DE CETTE NOUVELLE AVENTURE !

Au train où vont les choses, la Terre va bientôt être à court d'artéfacts mythiques pour notre archéologue favori... L'Arche d'alliance, le Graal, l'Atlantide et désormais la Tombe sacrée du premier empereur de Chine, celui dont on dit qu'à sa mort, il fut enterré avec tous ses sujets... vivants. Tel est le défi qu'Indy va donc devoir relever pour le compte d'un Chinois dont on apprendra plus tard la véritable identité.

A la vue des screenshots, vous aurez compris que la série semble avoir définitivement opté pour la voie de l'action, après une première tentative – ratée – avec La Machine Infernale, il y a quatre ans. Quel malheur ! Le contenu des jeux d'aventure était bien plus riche alors, et surtout plus amusant. Mais ce genre étant à l'agonie selon certains (même si Runaway tend à prouver le contraire), on se retrouve donc en face d'un "Tomb Raider-like".

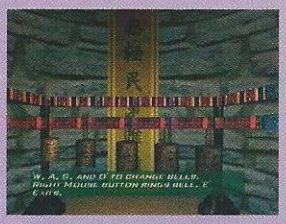
Votre héros se baladera de pays en pays, comme il sait si bien le faire dans ses films. A ceci près que le voyage s'achèvera cette fois en Chine, après être passé par Ceylan, Prague, Hongkong, Pei Ling... Et d'autres destinations tenues secrètes.

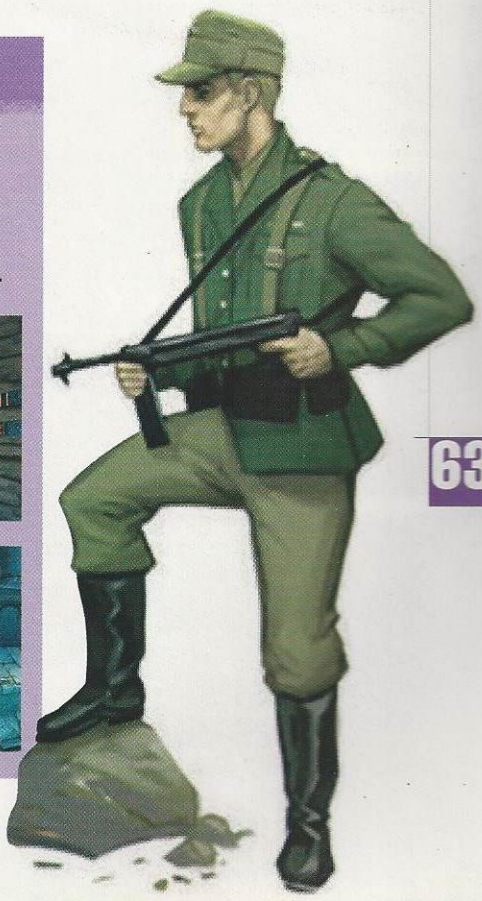
Côté action, vous ne devriez pas être déçu. En fait, il n'y a que ça ! Ou presque. Entre les combats et les sessions de "saut au fouet", une petite partie aventure tente de se glisser, mais sans trop gêner. Enfin, "aventure" est un bien grand mot puisque cette phase se résume soit à pousser des leviers soit à résoudre des énigmes dignes d'un enfant de cinq ans.

Lucas Arts a abandonné l'idée de faire réfléchir ses joueurs ! On ne sait jamais, des fois qu'ils finiraient par se froisser un neurone et porter plainte. Heureusement, la partie action est bien réussie. Et même si elle s'avère monotone de temps en temps, on se prend au jeu. Les décors changent, les ennemis aussi... On a toujours envie de découvrir le monde suivant. Car s'il est une chose qu'on ne peut enlever à ce titre, c'est bien sa qualité graphique : couleurs, lumières, textures...

Mini-jeux

Le côté aventure se résume à de petits jeux très simples, qui vous demandent juste de reproduire ce que vous voyez ou entendez.





ACTION

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

Beauté fatale. Mei Ling vous assiste au cours de quelques combats. Remarquable technique du Jade !

Bref, une réussite ! Ce qui n'est pas aussi vrai pour la jouabilité. Les développeurs savent-ils qu'il s'agit d'une version PC, et non pas Xbox ? Si oui, pourquoi se retrouve-t-on alors avec une interface et une gestion de caméra purement console. Et les sauvegardes ? Ne parlons pas de sujets qui fâchent ! Mais quand on meurt à deux mètres de la fin de niveau, c'est vingt minutes de jeu à se retaper.

Enfin, tout n'est pas si noir... Y'a aussi du bon ! Les combats, par exemple. Les animations des personnages au combat restituent vraiment l'esprit du film et la façon de se battre d'Henri Jones Junior. Un coup de coude par-ci, un coup de boule par là ! C'est si amusant qu'on finit par préférer l'usage des poings à celui des armes à feu.

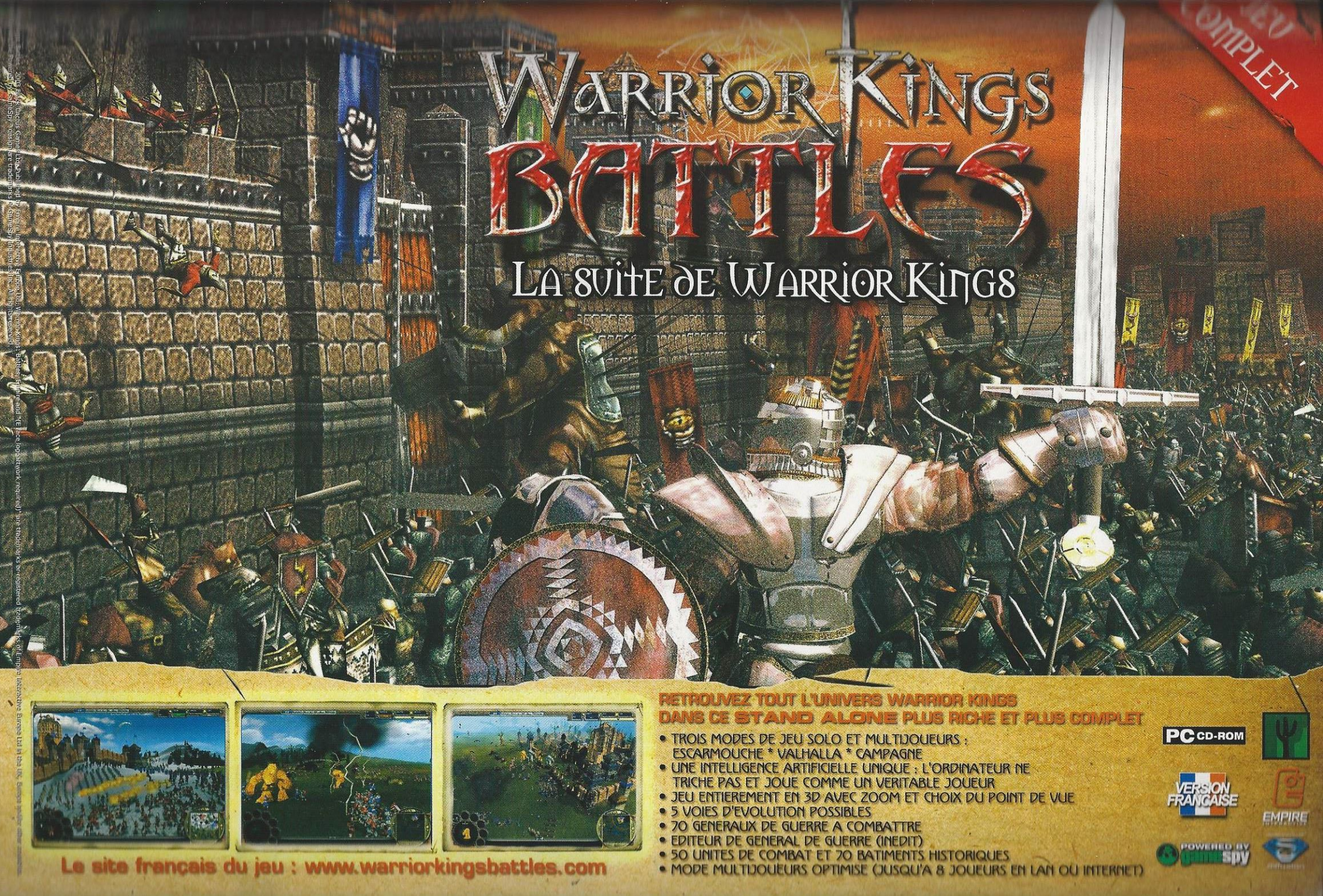
La difficulté est progressive, et si au début vous rencontrez des lourdauds, ce sont des brutes qui vous attendent par la suite, comme les ninjas et les gradés nazis. L'IA, elle, est parfois un peu défaillante (les ennemis ont un champ de vision très réduit), mais on prend quand même son pied. Seule ombre au tableau : les personnages qu'on tue se désintègrent immédiatement...

Pas très réaliste tout ça ! Il en va de même pour les dégâts des armes, d'ailleurs. Et puisqu'on parle de l'arsenal, sachez que celui auquel vous aurez accès sera limité aux armes de l'époque, qu'elles soient blanches ou de poing. Ce n'est qu'une fois à Pei Ling que vous découvrirez un disque chinois mystique, dans la tradition du boomerang.

On ne change pas une formule qui gagne... C'est pourquoi un scénario Indiana Jones est souvent basé sur le même schéma. Attendez-vous à rencontrer une fois de plus ces satanés nazis, à devenir prisonnier, à coopérer avec une charmante demoiselle (une belle Chinoise du nom de Mei Ling) et à retrouver une

Choc des Titans

Qui dit jeu d'action, dit boss de fin. Indiana Jones n'échappe pas à la règle et propose des monstres variés, tels un crocodile géant, un soldat génétiquement modifié, un succube et un kraken.


WARRIOR KINGS
BATTLES
LA SUITE DE WARRIOR KINGS
JEU COMPLET
RETROUVEZ TOUT L'UNIVERS WARRIOR KINGS
DANS CE STAND ALONE PLUS RICHE ET PLUS COMPLET
• TROIS MODES DE JEU SOLO ET MULTIJOUEURS : ESCARMOUCHE * VALHALLA * CAMPAGNE
• UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE UNIQUE : L'ORDINATEUR NE TRICHE PAS ET JOUE COMME UN VERITABLE JOUEUR
• JEU ENTIEREMENT EN 3D AVEC ZOOM ET CHOIX DU POINT DE VUE
• 5 VOIES D'EVOLUTION POSSIBLES
• 70 GENERAUX DE GUERRE A COMBATTRE
• EDITEUR DE GENERAL DE GUERRE (INEDIT)
• 50 UNITES DE COMBAT ET 70 BATIMENTS HISTORIQUES
• MODE MULTIJOUEURS OPTIMISE (JUSQU'A 8 JOUEURS EN LAN OU INTERNET)
PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE
EMPIRE
POWERED BY gamespy
Le site français du jeu : www.warriorkingsbattles.com

ACTION

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

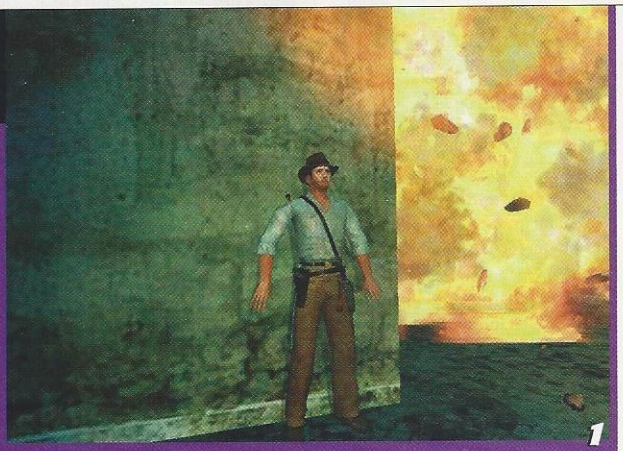
1 Dégâts. Ne jamais rester trop près d'une explosion ! Vous risqueriez d'y passer, vous aussi.

2 Dur ! Les gardes impériaux comptent parmi les adversaires les plus coriaces... Ils parent les coups très souvent.

3 Zombie. La nécropole est pleine de ninjas morts vivants. Mais ils n'ont pas beaucoup de points de vie.

4 Attaque. Les petites rues de Hongkong ne sont pas très sûres, à cause du clan du Dragon Noir.

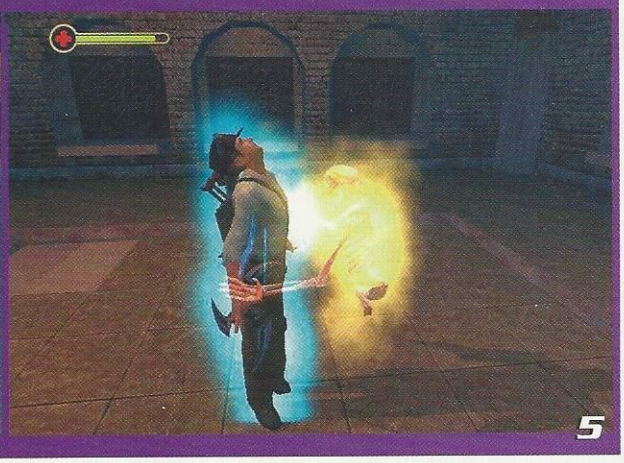
5 Fluide. Les esprits hantant la nécropole possèdent un drain de vie qui, parfois, s'avérera fatal.


1

2

3

4


5

bonne dose de fantastique (des gardes possédés et des boss de fin de niveau tout droit sortis d'un cauchemar).

Malgré après des débuts difficiles, on se laisse finalement prendre au jeu. On regrettera juste le côté un peu trop linéaire, ainsi que la durée de vie décidément trop courte (fini en trois jours). Mais au moins, l'action est au rendez-vous. Et c'est le plus important, n'est-ce pas ? En tout cas, ça fait plaisir de voir que le véritable "tomb raider" (pilleur de tombes) est de retour ! Tu peux trembler, Lara Croft, usurpatrice !

Loïc Claveau

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL — ±46€

DÉVELOPPEUR :	Lucas Arts
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	printemps 2003
SITE :	www.lucasarts.com

COMPARATIF :
1 - Tomb Raider ; 2 - Indiana Jones ; 3 - Enclave

☺
- Les combats
- Les sauts avec le fouet

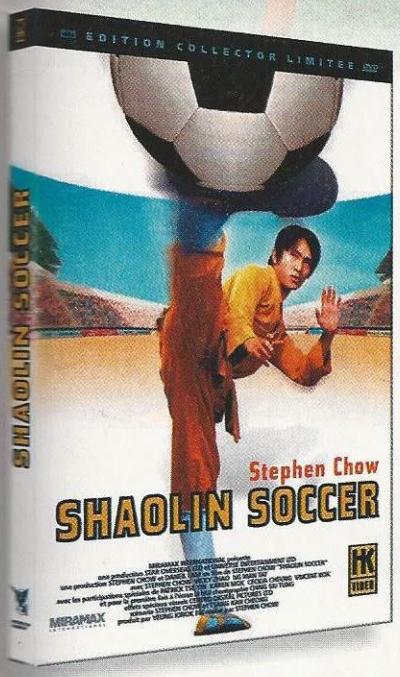
☹
- La linéarité
- La durée de vie

CLASSEMENT

GRAPHISME	88 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	-

80

STEPHEN CHOW
À L'HONNEUR AU MOIS DE MAI



Stephen Chow réinvente le football

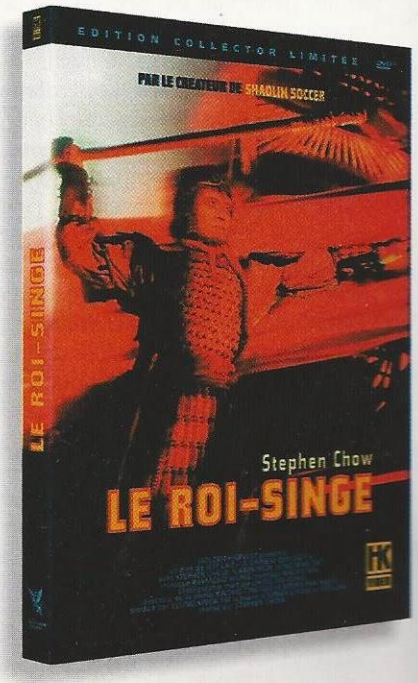
Coffret 2 DVD collector

- Version longue 1h47
- Version cinéma 1h25
- Master haute définition
- VF et VOST en Dolby Digital 5.1 et DTS
- Making-of
- Droit au but : Interview de Stephen Chow
- Making-of des effets spéciaux
- Scènes ratées
- Bande-annonce cinéma

L'intégrale de la saga Le Roi-singe
Stephen Chow réinvente l'Heroic Fantasy

Coffret 2 DVD collector

- Remastérisé (16/9 compatible 4/3)
- VF en Dolby Digital 5.1
- VOST en Mono d'origine
- One man Chow : portrait de Stephen Chow
- Bande-annonce cinéma
- Filmographie



Dolby et DD sont des marques déposées de Dolby Laboratories Licensing Corporation. DTS et le logo DTS Digital Sound sont des marques de Digital Theater Systems, Inc. - Illustrations et visuels non contractuels - [illegible] propriété graphique © 2003 Metropolitan filmexport

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV : WINDS OF WAR

Campagne. Lors des cinq premières campagnes, vous incarnez un héros conquérant.

Brasser du vent

APRÈS UNE PREMIÈRE EXTENSION DÉCEVANTE, ON ATTENDAIT QUE LES DÉVELOPPEURS METTENT LE PAQUET. MAIS IL N'EN EST RIEN !

L'une des plus célèbres séries de stratégie en tour par tour se voit adjoindre sa deuxième extension officielle. La première ayant uniquement apporté le mode Multijoueurs qui faisait cruellement défaut au jeu original, on s'attendait à plus d'innovations. Malheureusement, on ne peut pas dire que ce soit le cas. Certes, il y a bien quelques nouveautés, mais nous pouvons en dresser la liste sur les doigts d'une seule main.

De nouvelles cartes sont disponibles, bien sûr, sous forme de scénarios Solo créés par New World Computing et par les fans. Petit hic : des dizaines sont d'ores et déjà téléchargeables sur le Net. Gratuitement ! Ensuite, il y a les six campagnes qui représentent l'intérêt principal de cette extension. Par le biais de mini-histoires, elles caractérisent la durée de vie du produit. Pour ceux qui aiment inventer leurs propres scénarios, l'éditeur a été perfectionné.

Quant au gameplay, les seules modifications dont WoW bénéficie se résume à l'ajout de quelques objets magiques, de trois créatures – la Catapulte, le Frenzied Gnasher et le Mega Dragon (considéré comme une des meilleures unités du jeu) – et de six emplacements où recruter des créatures (Chevaliers Goblins, Chevaliers Noirs...).

Bref, tout ça est certes sympathique, mais ne justifie pas le fait de débourser la somme de 30 euros. On aurait aimé voir de nouveaux sorts, constater une amélioration graphique... Mais quand aura-t-on droit à de nouvelles classes ? Lors de la sortie du prochain add-on ? Vous l'aurez compris, à moins d'être totalement fan de la série, et de ne pouvoir rater aucune nouveauté de New World Computing, cette extension s'avère plutôt faible.

Loïc Claveau

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV : WINDS OF WAR — ±29€

DÉVELOPPEUR :	New World Computing
ÉDITEUR :	Big Ben
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	printemps 2003
SITE :	www.3do.com

COMPARATIF :
1 – Heroes of Might & Magic IV ;
2 – Etherlords ; 3 – Age of Wonders

☺
- Les campagnes
- Les créatures

☹
- Pas assez de nouveautés
- Pas de sorts inédits, ni de classes

CLASSEMENT

GRAPHISME	69 %
SON	68 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	73 %
DESIGN	70 %
MULTIJOUEURS	77 %

50

Avec 50 CENT c'est FREESTYLE
SUR yourmobile.fr by UNIVERSAL
New ! LE TCHAT
ENVIE DE TCHATER MUSIC
APPELEZ VITE LE 08 92 690 693
UN MAX DE FUN ET DE RENCONTRES
Avec ta BOÎTE VOCALE, aucun risque de perdre le contact !
Vous êtes même prévenus gratuitement par SMS, dès que vous avez un message
© LUNA - RC 408 061 174 - 0892 : 0,337€/min
SONNERIES
Découvrez le TOP SONNERIES
Téléchargez la sonnerie qui cartonne : le frunkp.....400785
TOP SONNERIES !!!
FONDS D'ÉCRAN
EMINEM Sonnerie
Lose yourself ▸▸ 500215
Stan ▸▸ 99097
Without me ▸▸ 300101
Fond d'écran ▸▸ 400256
Logos ▸▸ 400256 ▸▸ 44086
LOGOS
Téléchargez EN EXCLUSIVITÉ les logos et fonds d'écran de 50 cent !!!!
RAP-R'N'B
VARIÉTÉS FRANÇAISES
VARIÉTÉS INTERNATIONALES
TV
CINÉ
Téléchargez sonneries, logos et fonds d'écrans :
Par téléphone : 08 99 70 2.3.4.5
GARANTI PAR UNIVERSAL FACILE - RAPIDE
Sur le web : www.yourmobile.fr
Par SMS :
Envoyez un SMS (0,35 € par envoi + prix d'1 SMS) au 61819 avec :
SONN [espace] Référence Sonnerie
ou LOGO [espace] Référence Logo
ou FOND [espace] Référence Fond
...et suivez les instructions
Par exemple
Pour télécharger la sonnerie le frunkp tapez
SONN 400785
et envoyez ce sms au 61819
(0,35 € par envoi + prix d'1 SMS)
Sur i-mode :
Sonneries polyphoniques, Images couleurs, messages de répondeurs !!!
yourSonneries yourImages yourRépondeur
COMPATIBILITÉ : Logos : NOKIA adaptés - Sonneries : NOKIA, SAGEM, PHILIPS, MOTOROLA, SAMSUNG et ALCATEL adaptés Fonds d'écran : NOKIA 3310, 3330, 3410, 5210, 5510 - Jeux SMS : tous téléphones mobiles.
Tarif : 1,35€ l'appel puis 0,34€ la minute depuis un téléphone fixe.
Si vous êtes mineur, demandez l'accord de vos parents avant d'appeler.
Service édité par Centenary France RCS 41494518820-22 rue des Fosses - Saint-Jacques - 75 005 Paris
SMS
Gagnez de fabuleux cadeaux en jouant par SMS !
Motorola C350 Jouez pour... Qui chante Cassé? a) Houcine b) Nolwenn c) Emma mot-clé : PORT
Appareil photo numérique Digital Dream* Jouez pour... Qui joue dans 8 MILE? a) Dr Dre b) Puff Daddy c) Eminem mot-clé : NUM
Sonneries, Logos, Fonds d'écran et Jeux... UN SEUL NUMÉRO
SMS+ 61819 0,35 € par envoi hors coût d'un SMS
... Nouveautés, exclusivités : découvrez-les chaque jour sur www.yourmobile.fr ...
Retrouvez tous ces CDs chez votre disquaire
design → www.epcom.com.fr

ACTION

FREELANCER

LE JEU

Vous prenez les commandes d'un chasseur ou d'un cargo complètement modulable, et vivez une aventure pleine de rebondissements, dans un contexte politique trouble. Découvrez le secret d'un artefact mystérieux, clé de voûte d'un scénario bien ficelé.

Aux abords d'une planète. Une faune de vaisseaux gravite autour de la porte permettant un atterrissage.

Un chasseur sachant shooter...

QUEL UNIVERS ÉTRANGE ! ON TRAVERSE DES GALAXIES AUX NOMS FAMILIERS, POUR ÉLUCIDER UN MYSTÈRE AUSSI ÉPAIS QUE LA COMPOSITION DES ANDOUILLETTES À LA CANTINE. QUANT À LA FORME, C'EST DE L'ACTION À 100%.

ACTION

FREELANCER

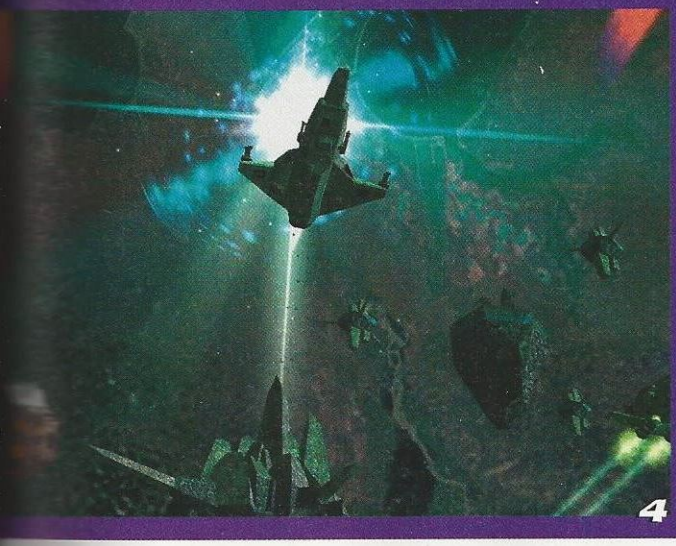
1

Difficile de dater précisément l'époque de Freelancer. Il y a plus de 800 ans, des colons sont partis explorer les limites de la galaxie et s'y sont installés. Originaires de la même planète, ils sont partis dans des directions différentes et ont appelé leurs systèmes New York, Berlin, Tokyo, Londres, comme les villes qu'ils avaient quittées. Les techniques de vol évoluant, les frontières se rapprochèrent, des routes commerciales se créèrent. Mais des clans firent leur apparition, et ce fut le chaos dans la galaxie. Il devint vite impossible de faire un petit voyage tout à fait sécurisé. Ce n'est pas Trent, le héros, qui dira le contraire.

Lorsque l'aventure commence, celui-ci est à bord d'un gigantesque vaisseau qui se fait attaquer par des pillards. Il est l'un des rares survivants. Son superbe appareil a été détruit... Il avait de l'argent, le voilà fauché comme les blés... Forcé de repartir de zéro, il devient chasseur de primes. C'est à ce moment-là que vous prenez les choses en main. A bord d'un vaisseau plutôt douteux, vous l'emmènerez sur la voie de l'opulence. Enfin, l'argent ne sera pas une fin en soi. Car en fait, votre passé vous poursuit.

Il y a eu un autre survivant, après l'attaque de votre vaisseau. Et au moment même où il ressurgit, afin de

MENEZ VOTRE PROPRE ENQUÊTE ET ASSOUVISSEZ VOTRE SOIF D'OR !



1 Une ville. Elles sont toutes très différentes, et il y en a des dizaines.

2 Sésame... L'explosion des quatre générateurs ouvre une trappe.

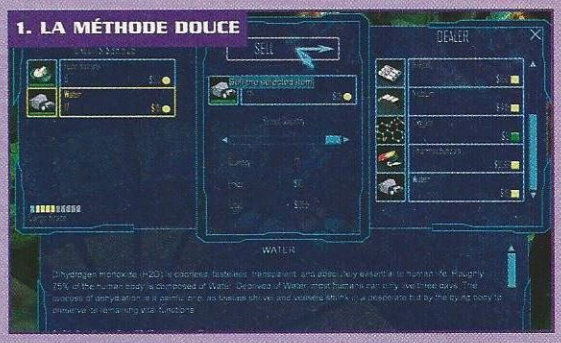
3 Protection. Dans cette mission, il est aussi difficile de veiller sur son partenaire que de rester en vie.

4 Fin du jeu ! Nous sommes au sein du clan des Nomads, des pilotes aux vaisseaux suréquipés.

Gagner de l'argent, mode d'emploi

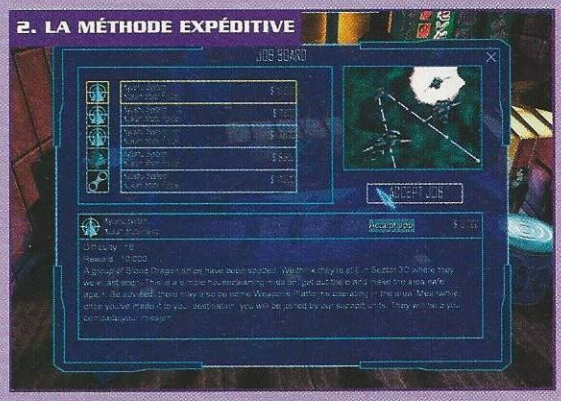
Il existe plusieurs possibilités de s'enrichir, plus ou moins orientées "action". Chaque victime vous rapporte un peu de fric, mais pas suffisamment pour acheter un nouveau vaisseau. Deux possibilités s'offrent à vous :

1. LA MÉTHODE DOUCE



En achetant des produits et en les revendant ailleurs, on peut gagner pas mal d'argent. Des codes couleurs vous indiquent si les bénéfices sont importants ou pas. Bref, c'est de la gestion plutôt simple, d'autant que les prix ne sont pas fluctuants. Dommage ?

2. LA MÉTHODE EXPÉDITIVE



Dans les stations spatiales ou sur les planètes, il est possible de remplir des contrats. L'argent que vous récolterez est proportionnel à la difficulté encourue. Des logos vous indiquent le genre de la mission (protection, assassinat, arrestation...).

vous faire quelques révélations, celui-ci sera abattu par les forces de sécurité. C'est alors que vous récupérez un artefact, un caillou joli qui semble avoir de l'importance pour certaines personnes. Connaître son origine, c'est comprendre l'histoire. Avec l'aide de quelques amis, vous mènerez votre propre enquête, tout en gardant à l'esprit votre soif d'or.

Vous voyagerez de planète en station spatiale, sur la voie des Nomads, des assassins terrifiants doublés de redoutables pilotes. Le premier vaisseau mis à votre disposition n'est pas un foudre de guerre. Dans un premier temps, il conviendra de l'équiper convenablement. Une ou deux mitrailleuses supplémentaires ne seront pas du luxe. Et un canon, ça peut être utile aussi ! Mais tout ceci coûte de l'argent. Il faudra donc remplir quelques contrats, pour le compte de divers commanditaires.

Les missions les plus simples consistent à se débarrasser de certains vaisseaux, d'un type en particulier, voire d'une escadrille entière. Les escortes ou les captures de pilotes ennemis s'avèrent, quant à elles, plus délicates. La somme récupérée est proportionnelle à la difficulté. Il est cependant possible de gagner de l'argent en faisant du commerce. Pour que ce soit rentable, il faut acheter un cargo, un appareil bien mieux équipé en armes qu'un chasseur mais beaucoup plus lent malheureusement. Le choix est délicat. Ceci dit, les affaires peuvent rapporter énormément.

Le concept est classique : on achète des denrées sur une planète, et on va les revendre dans le système voisin. Tout est assez simple. Comme les prix ne sont pas fluctuants, il suffit donc de trouver un bon filon pour gagner pas mal d'expérience. Car Trent évolue. Mais contrairement aux jeux de rôle, il ne voit pas ses aptitudes gonfler au fil de ses réussites. C'est un peu plus subtil ! Trent

ACTION

FREELANCER

Baie d'atterrissage. Après une mission particulièrement chaude, il est possible de réparer ou d'améliorer son vaisseau dans des stations spatiales ou sur des planètes.

Efficacité. Avec une puissance de feu accrue, il est même possible de détruire des petits cargos bien protégés.

peut franchir un palier de deux façons : soit en gagnant de l'argent, soit en effectuant les missions faisant progresser le scénario. Ces dernières sont parfois extrêmement difficiles. En terminer une est toujours l'occasion d'en apprendre davantage sur l'histoire.

Passer au niveau supérieur est également une bonne nouvelle. Vous pouvez ainsi piloter de nouveaux vaisseaux, à condition bien sûr de les acheter et donc d'en avoir les moyens. Tous sont entièrement modulables. Et bien comprendre l'équipement que l'on peut fixer dessus permet d'optimiser sa façon de combattre. Chaque appareil comporte un certain nombre de points d'attaches pour différentes armes. Vous pouvez les utiliser si votre expérience est suffisante, et si les fixations de l'appareil sont assez solides pour les supporter.

Un chasseur se caractérise par un petit nombre de paramètres : son aptitude à tourner plus ou moins rapidement – ce qui est très important – et le nombre maximum de drones de réparation qu'il peut renfermer. Tous les appareils peuvent atteindre la même vitesse. Mais ce qui fait la qualité d'un vaisseau, c'est sa puissance de feu. Paré pour le décollage ?

Lors des premières missions, les graphismes semblent assez ternes. Ce ne sont pas les deux pauvres lasers tout pourris qui vont en mettre plein la vue. Les photos illustrant ces pages ont été saisies à partir de la sixième mission scénarisée, mais on doit facilement en accomplir une soixantaine pour en arriver là. C'est déjà beaucoup plus spectaculaire, les cieux sont plus colorés, les ennemis plus nombreux... De plus, chaque vaisseau semble équipé d'une bonne dizaine de lasers différents. Et là, ça déménage !

Le pilotage en déconcertera plus d'un, surtout parmi les fans de simulation spatiale comme Wing Commander, Privateer ou autres X Wing. Mettez votre joystick de côté et redécouvrez votre souris. Oui, Freelancer se joue ainsi ! Mais c'est très bien conçu. La molette permet d'accélérer, le bouton gauche de changer de cap, et le droit, de tirer. Et il vous reste une main libre pour gérer le clavier. Finalement très pratique, même si on se coupe de tous les effets du *force feedback*, si délectables dans ce genre de jeu.

replay

DUTE L'ACTU DU JEU VIDÉO, C'EST SUR

MCM

s samedis à 11h30, dimanches à 17h45, mercredis à 11h45
t les vendredis à 20h15 - 00h30

CM est disponible sur :

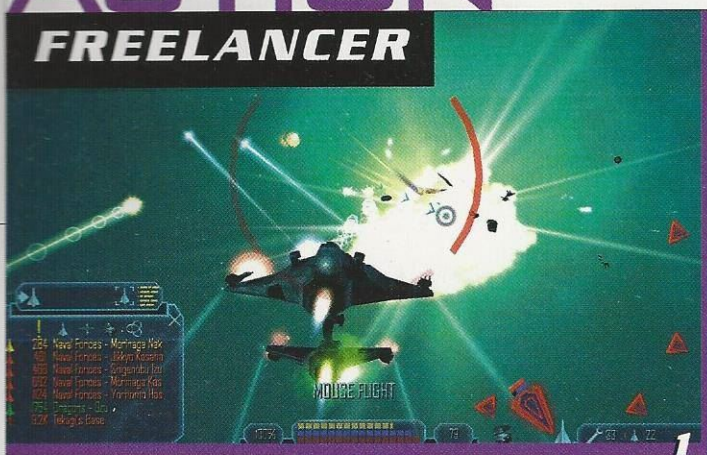
NOOS 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com

NC NumériCABLE 0 890 711 712 (0,15 euro/mn) www.ncnumericable.com

Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

CANALSATELLITE 0 892 680 345 (0,337 euro/mn) www.canalsatellite.fr

lagardere active

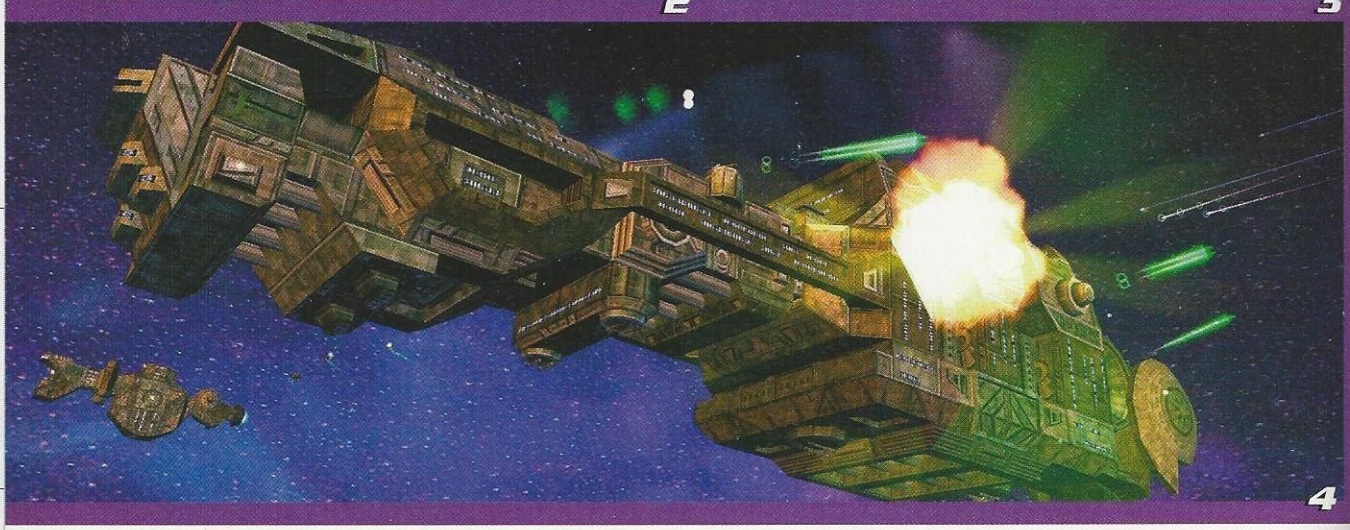


1 **Feu d'artifice.** Ce genre d'explosion arrive à peu près toutes les secondes.

2 **Gigantesque.** Certaines stations spatiales sont démesurées. Celle-ci n'est pas énorme.

3 **Rase-mottes.** Certains petits objectifs vous forcent à prendre des risques démesurés.

4 **Un croiseur.** La mauvaise nouvelle, c'est qu'il va falloir le détruire. La bonne ? Y'en a pas !



Tout se joue très rapidement. En fait, il ne s'agit absolument pas de simulation, mais bel et bien d'un shoot, 100 % action. Ultra rapide, ultra fluide... Bref, prenant ! Attention cependant à ne pas dépasser la dose prescrite par votre médecin. Car on a vraiment envie de tout comprendre de ce monde aussi réussi que complexe. Malheureusement, le jeu n'est que combat. Au bout de deux heures de "fzuiii-fzuiii" et de "tchak-tchak", ça saoule ! Quatre heures, et vous êtes écœuré ! Même si les cinématiques permettent un peu de se détendre, ça ne dure que quelques minutes à chaque fois.

Le rythme est, lui aussi, assez étrange. Une mission se décompose souvent en plusieurs phases, en plusieurs check points, plus ou moins éloignés les uns des autres. A consommer avec modération donc ! Ces quelques petits défauts ne remettent pas en cause la qualité globale du jeu, mais pour en profiter pleinement, faites durer le plaisir sur quelques jours ! **Léo de Urlevan**

FREELANCER — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Digital Anvil
ÉDITEUR :	Microsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	7 mai
SITE :	www.microsoft.com

COMPARATIF :
1 - Freelancer ;
2 - Starlancer ; 3 - Freespace 2

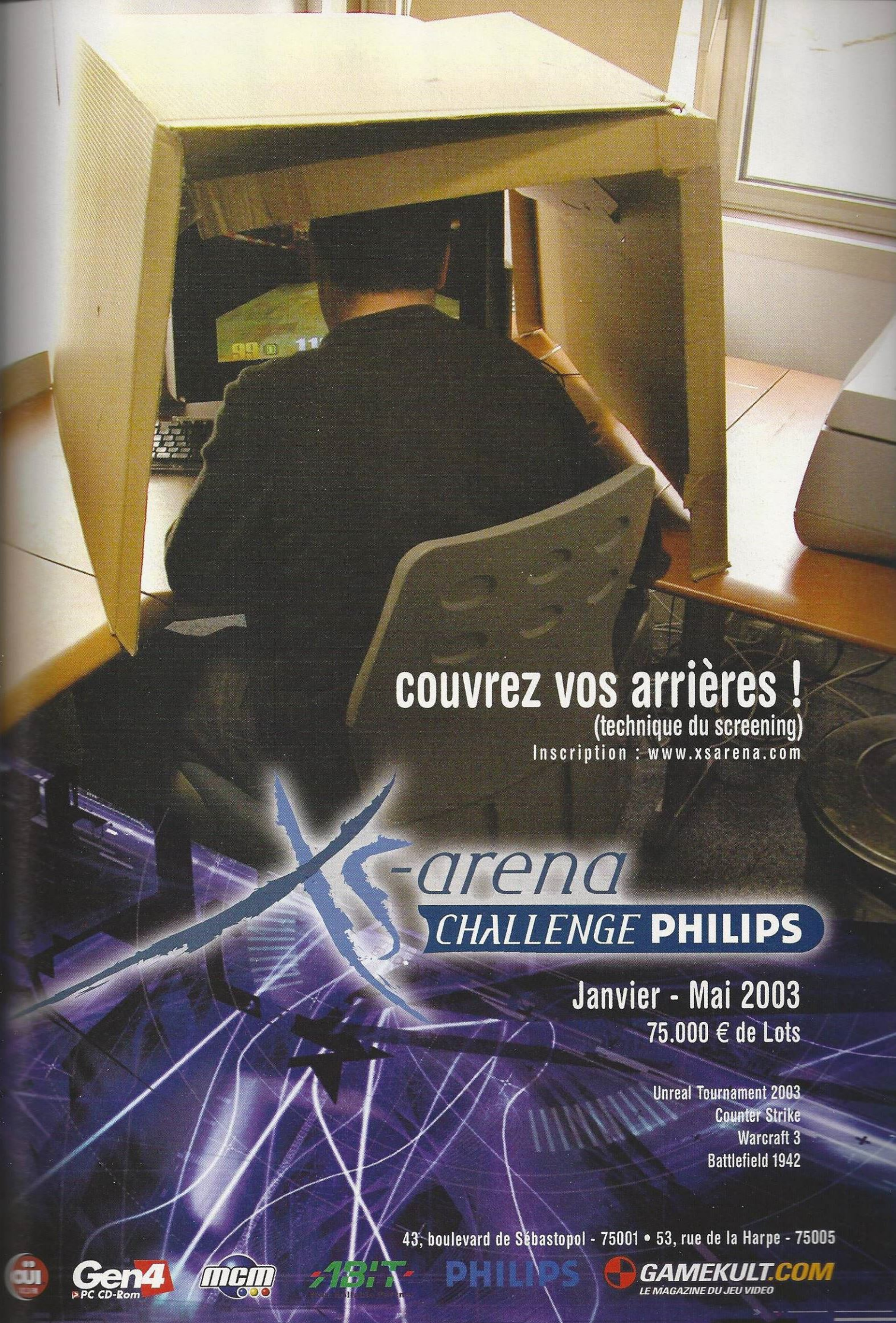
CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	89 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	92 %

☺
- Le scénario et l'univers
- Graphismes lors des combats
- Mode Multijoueurs persistant

☹
- Fatigant à la longue
- Look des persos en cinématique
- Blocage à cause d'un vaisseau non adapté

92

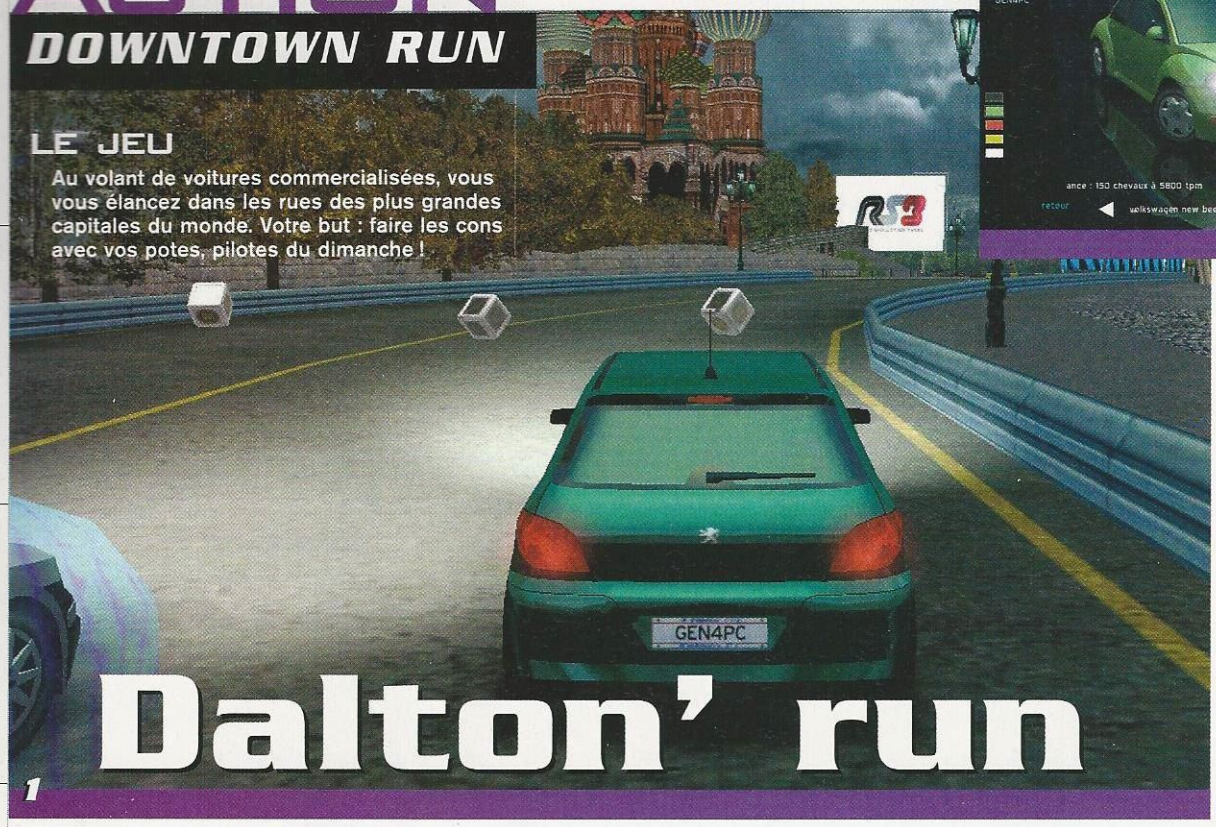

couvrez vos arrières !
(technique du screening)
Inscription : www.xsarena.com
X-arena
CHALLENGE PHILIPS
Janvier - Mai 2003
75.000 € de Lots
Unreal Tournament 2003
Counter Strike
Warcraft 3
Battlefield 1942
43, boulevard de Sébastopol - 75001 • 53, rue de la Harpe - 75005
Gen4
PC CD-Rom
mcm
ABIT
PHILIPS
GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO

ACTION

DOWNTOWN RUN

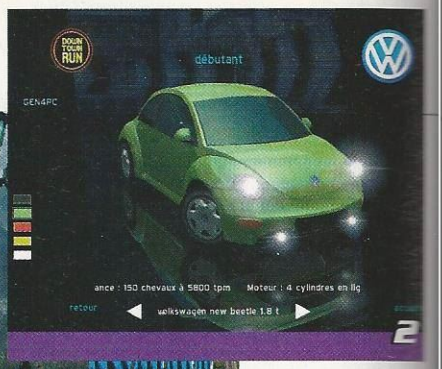
LE JEU

Au volant de voitures commercialisées, vous vous élancez dans les rues des plus grandes capitales du monde. Votre but : faire les cons avec vos potes, pilotes du dimanche !



Dalton' run

1



2

1 Bonus. Par endroits, on peut récupérer des bonus. Choisis aléatoirement, ils pimentent bien les parties.

2 Bijou. La modélisation des caisses est sympa : peu de polygones, mais l'aspect final les rend agressives au possible.

LES JEUX EN STÉRÉOSCOPIE SE FONT RARES. ET QUAND ILS SONT BONS, MIEUX VAUT SAUTER DESSUS... DALTONIENS S'ABSTENIR !

Downtown Run, c'est un peu la bonne surprise du mois. Attendu par personne, ce titre n'a commencé à faire parler de lui que depuis peu. C'est donc sans a priori que l'on s'essaie à ce bon petit jeu d'arcade. Rien de bien neuf, mais une réalisation solide et un gameplay complet. Les courses sont énergiques, on se rentre dedans, tout le monde se tire la bourre... Alors, profitez-en ! Il n'y a aucune gestion des dégâts.

Des tonnes de bonus sont là pour pimenter la sauce. Disséminés un peu partout sur les 26 circuits, ces derniers vous permettent de mettre un petit coup de boost aux 14 bagnoles disponibles. Et au final, on se retrouve avec un Mario Kart sur PC : clous, flaques d'huile, invincibilité, commandes inversées et tutti quanti. De quoi accrocher très, très vite !

Beaucoup de modes de jeux sont accessibles, allant de la simple Course à la Poursuite avec les flics, en passant par le Championnat et le Duel sur écran "splité". Plus innovant : le menu Pari contient plein de modes à débloquer en fonction de la qualité de votre conduite et des points octroyés.

La modélisation des voitures est d'un bon niveau. Elles sont toutes bien connues des amateurs de ce type de jeu : New Beetle, Peugeot 307, Audi TT, Ford Mustang... Pas mal d'effets de lumière les enjolivent, d'autant que la majorité des courses se déroule par temps sombre, voire carrément la nuit. De quoi mettre en valeur les nombreux circuits qui parsèment ce soft (Londres, Paris, New York, Rome, Moscou...).

Mais c'est par son option Stéréoscopie que Downtown Run se distingue vraiment de la concurrence. Vous connaissez ce vieux principe pour "nanard de série Z" : l'image est dédoublée et décalée. La première est composée de teintes rouges, la seconde est verte. Avec des lunettes faisant office de filtre, on perçoit un effet de relief. **Pour ce test, on n'a pas eu lesdites lunettes.** Mais bon, Ubi Soft devrait les filer avec. Sinon avec un peu de papier vitrail Canson, deux petites boîtes à camembert et un simple élastique, vous êtes paré pour de la 3D de fortune ! Comme quoi, avoir regardé tous les épisodes de *McGyver* dans sa jeunesse n'était pas si inutile et si abêtissant !

Au final, Downtown Run est accrocheur. La publicité excessive sur les circuits avait énervé Loïc... Mais à vrai dire, on s'en fout ! La prise en main est immédiate, les musiques s'avèrent très sympathiques. C'est donc un bon jeu de caisse permettant de se défouler dès que l'envie s'en fait sentir.

Jérôme

DOWNTOWN RUN — ±29€

DÉVELOPPEUR :	Ubi Soft
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.ubi.com

COMPARATIF :
1 – Need For Speed : Hot Pursuit 2 ;
2 – Downtown Run ; 3 – Sega GT

☺
- La prise en main
- Le fun des bonus
- La stéréoscopie

☹
- Très arcade, et donc pas très réaliste

CLASSEMENT

GRAPHISME	72 %
SON	74 %
PRISE EN MAIN	76 %
ATMOSPHÈRE	72 %
DESIGN	71 %
MULTIJOUEURS	65 %

71

L'HISTOIRE EST EN MARCHE

BLITZKRIEG

tzkrieg est LE JEU de Stratégie Temps Réel que vous endiez tous ! Plongez au cœur de la Seconde Guerre ndiale à travers 3 campagnes regroupant les plus illustres nements de l'époque. Blitzkrieg propose un mélange ossif de graphismes 3D et 2D pour un maximum de lisme et un confort de jeu optimisé. Blitzkrieg, c'est aussi très nombreuses nouveautés et améliorations, une liste ovable d'unités en 3D, des commandes tactiques mplètes et intuitives pour une expérience stratégique galée en solo comme en multijoueurs.

us qu'un héritier du genre ...
BLITZKRIEG en est la nouvelle référence !

- Plus de 80 missions à travers 3 campagnes
- Dirigez les armées Alliées, Allemandes et Russes à travers l'Europe, la Russie et l'Afrique...
- 250 unités fidèlement modélisées en 3D : infanterie, chars, véhicules, artillerie, aviation, trains...
- Des commandes stratégiques très poussées : formations, raids aériens, parachutages, tranchées...
- Une infinité de missions aléatoires dans chaque campagne
- Gain d'expérience des unités d'une mission à une autre
- Paramétrez vos troupes avant chaque mission
- Inclus : un éditeur de cartes et de missions
- Jusqu'à 8 joueurs en LAN ou sur Internet

WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM

Communauté, infos, téléchargement, forum et bien plus encore...

LE JEU
Vous prenez la direction de 80 000 hommes pour renverser le cours de l'histoire à Arnhem, théâtre d'une célèbre bataille en 1944.

Carte générale. Avec une vue d'ensemble, on voit parfaitement où sont situés les ponts, et qui les occupe.

Sous le signe de l'hexagone

ON NE PEUT NI PARLER DE GRAPHISMES, NI DE GAMEPLAY. HEUREUSEMENT, LE RÉALISME SAUVE LES MEUBLES !

Si vous commencez par regarder les *screens* dans un magazine, vous vous dites sûrement : "Le testeur ne s'est pas foulé pour prendre des photos pareilles !". Mais le problème, c'est qu'il n'y a aucun moyen d'en prendre d'autres. Une seule et même carte sert pour toutes les missions... En fait, ce titre est un voyage dans le temps : on remonte dix ans en arrière, face à un jeu de stratégie traditionnel.

On est bien loin de Warcraft. Le niveau représente une grande carte d'état-major, mais sans les hexagones. A l'époque, un lieu était divisé en centaines de formes géométriques de ce type. Celles-ci permettaient aux unités de se déplacer dans six directions différentes. Ici, les unités bougent de façon beaucoup plus réaliste, en trouvant elles-mêmes les routes les plus logiques selon le terrain, les plus faciles aussi.

Tout est extrêmement réaliste. On trouve 440 types d'unités, des chars à la DCA en passant par les paras ou les camions de ravitaillement. Chacune d'elles possède des caractéristiques invariables (puissance de feu, défense...), et bien d'autres paramètres en fonction de la fréquence à laquelle vous l'utilisez (fatigue, moral...). Quand on prend en compte toutes ces données en envoyant ses troupes au front, on se farcit la tête d'innombrables valeurs. Et il s'avère très intéressant de prendre l'ennemi à revers, de le repousser, de l'acculer... De la stratégie pure !

En général, il faut prendre un peu de recul par rapport aux jolis effets graphiques qui ne sont que poudre aux yeux. Le gameplay, voilà ce qui compte avant tout. Mais là, l'ergonomie n'est pas de mise. Loin de là. Des boutons minuscules vous permettent de donner divers ordres. N'aurait-il pas été plus efficace d'incorporer un menu contextuel à chaque unité ? Enfin, bon...

Venons-en aux graphismes ! Seraient-ils l'œuvre du comptable de Panther Games, fan d'Excel devant l'Eternel ? Pour ce jeu, on ne peut décemment pas parler de poudre aux yeux ! Ni graphismes, ni gameplay... Le bilan aurait pu être plus lourd si le réalisme n'avait pas été au rendez-vous. Les meubles sont donc sauvés, mais on ne pourra conseiller ce titre qu'aux amateurs avertis.

Léo de Urlevan

AIRBONE ASSAULT — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Panther Games
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.airborneassault.com

COMPARATIF :
1 – War and Peace ; 2 – Airborne Assault ; 3 – Hearts of Iron

☺
- Nombre d'unités
- Véracité des lieux
- Réalisme des opérations

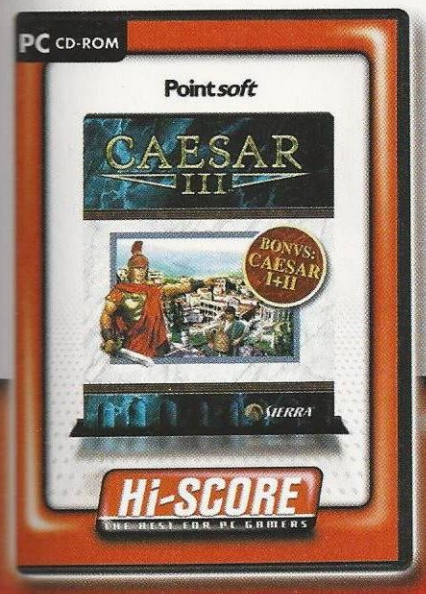
☹
- Pas ergonomique
- Pas beau
- Pas plus d'une carte

CLASSEMENT

GRAPHISME	10 %
SON	10 %
PRISE EN MAIN	30 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	10 %
MULTIJOUEURS	50 %

70

15€
Que dire de plus ?



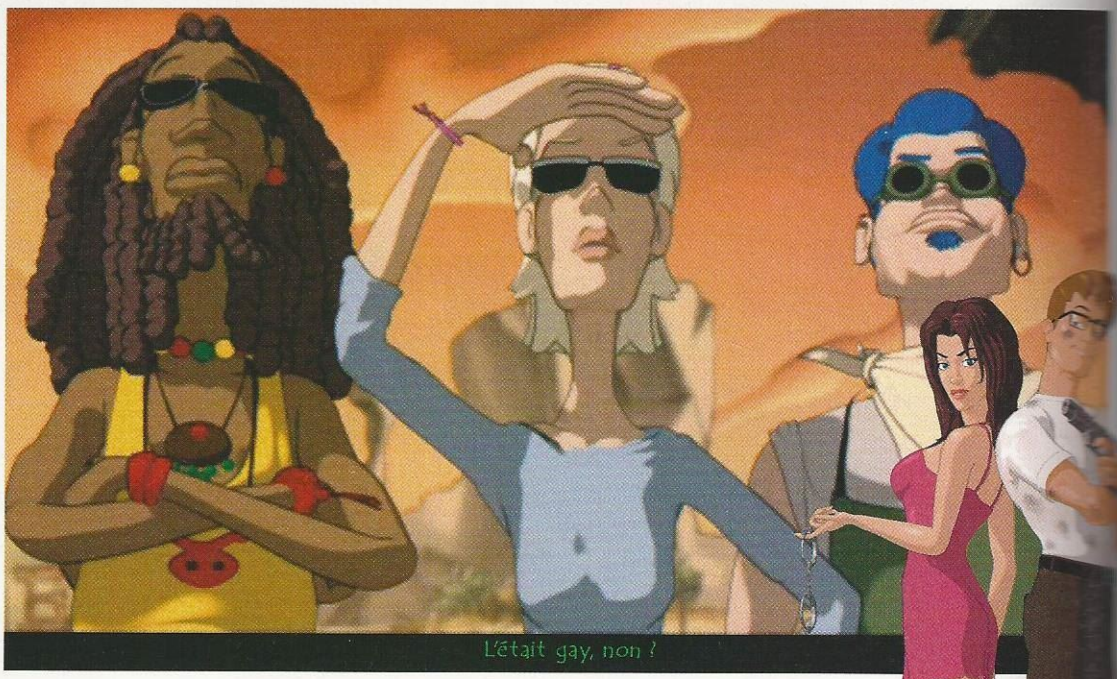
15€ le CD-Rom.
Prix Public Conseillé.

Hi-SCORE
THE BEST FOR PC GAMERS

La collection des plus grands hits !

© 1998 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. CAESAR est une marque déposée de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques citées sont déposées par leur auteurs. Pointsoft SA RCB 391 054 061 - 59510 Hem - France.

LE MOIS DERNIER, NOUS AVIONS LAISSÉ BRIAN EN PLAN DANS LES COLLINES MOJAVE. ET GINA AVEC UNE JAMBE CASSÉE. MÊME SI LA FIN DU JEU N'ÉTAIT PAS LOIN. VOUS ÉTIEZ ENCORE PEUT-ÊTRE UN PEU COINCÉS. ALORS, PRÊT À SAVOURER LA FIN DE CE JEU ? CETTE SOLUTION N'EST BIEN SÛR À UTILISER QU'EN DERNIER RECOURS !


L'était gay, non ?

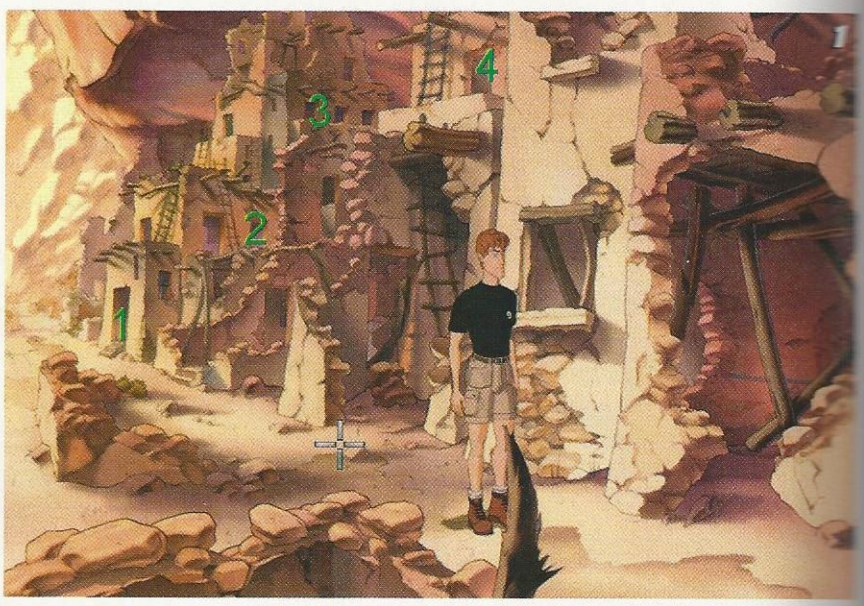
Runaway

Fin de la solution

Redémarrons au début du chapitre 5

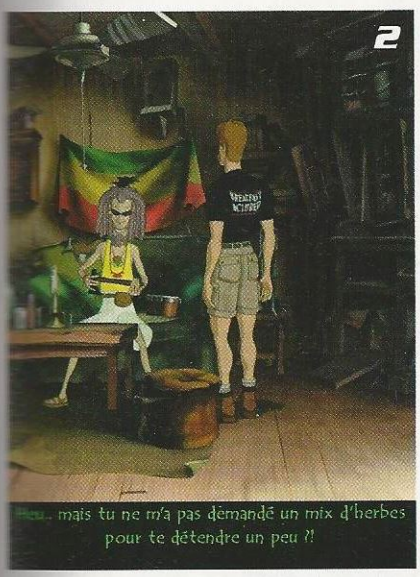
CHAPITRE 5

Prenez la planche et l'objet métallique qui se trouve dessous. Prenez aussi un os du squelette à l'entrée de la grotte et utilisez-le avec l'objet métallique. Avec votre pioche, prenez le clou inséré à l'embouchure de la caverne. Attention, on n'y voit rien. Il se trouve à l'endroit du curseur, sur la photo. Allez fixer le clou sur le bord de la falaise et la corde sur celui-ci. En bas, vous retrouvez Gina. Allez vers la caverne. Prenez le tomahawk, par terre, à droite de la statue et utilisez-le sur la planche pour la casser en deux. Envoyez Brian à gauche de l'écran, pas dans le village, mais vers la zone non explorée. Vous vous retrouvez face à la représentation d'une divinité. Insérez le crucifix dans sa bouche. Revenez vers Gina et passez par les différentes portes dans l'ordre indiqué sur la photo (1). Coupez la corde avec le tomahawk et utilisez les deux planches de bois sur Gina pour créer une attelle.



CHAPITRE 6

Epuisez tous les sujets de conversation, allez voir Gina et parlez-lui également. Allez maintenant en ville, au saloon, et parlez à Robert Plante. Là encore, faites le carton plein des dialogues, c'est assez savoureux. Donnez-lui le tomahawk (2).



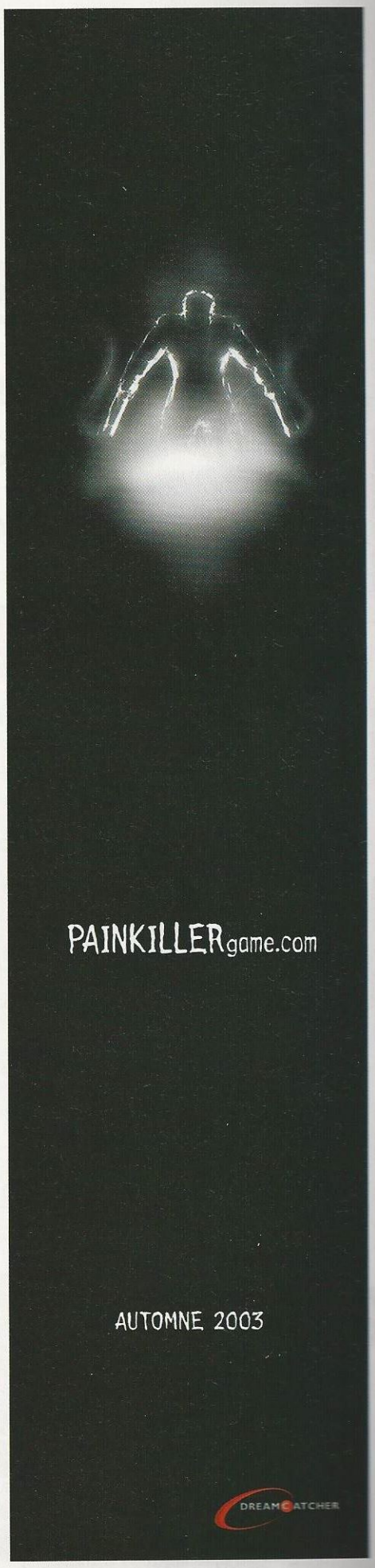
Heu... mais tu ne m'a pas demandé un mix d'herbes pour te détendre un peu ?!

Vous vous retrouvez automatiquement chez Mama Dorita. Malheureusement, votre niveau de conscience est encore trop élevé. Retournez voir Robert et expliquez-lui que la pipe n'a pas vraiment fonctionné, qu'il faut quelque chose de plus fort. A la fin de la conversation, vous repenserez à cette branche qui vous a permis de nettoyer la bouche de la statue. Dans l'inventaire, vous avez maintenant accès à des gousses, impossibles à ouvrir. Direction le bureau de shérif et plus particulièrement la cellule. Prenez le scalpel et allez dans l'hôtel de Sushi. Séquence de parlotte. Descendez et dirigez-vous près de l'âtre. Prenez le tisonnier et utilisez le scalpel sur les gousses. Trop vieux. Donnez-lui un coup de jeune en le mettant dans les flammes. Recommencez l'opération pour, cette fois-ci, obtenir les précieuses petites baies. En les donnant à Robert, vous ferez encore une expérience inoubliable. Allez en ville (passage obligatoire pour un brin de causette avec Sushi), puis allez voir Saturne. Il vous parlera d'une caravane. Sur la carte, vous avez maintenant accès à un nouvel endroit. Allez-y ! Déplacez-vous vers la gauche et forcez la porte de la caravane avec le tisonnier. A l'intérieur, examinez l'habit à droite de la porte. C'est une robe de nonne. Sortez ! La porte de la caravane étant ouverte, vous pouvez examiner un vide-poche. A l'intérieur, une publicité pour une banque. Retournez voir Sushi et donnez-lui le papier. Elle a besoin de temps. Faites donc un tour à la caravane, puis retournez la voir. Après toutes les explications de la "hackeuse", allez chercher la robe. Lorsque vous sortez, les deux gangsters arrivent. Allez maintenant à la locomotive, entrez dans la cabine du conducteur et actionnez le levier au-dessus des jauges. Sortez et prenez l'étoile de shérif. Allez la donner à Oscar. Après l'arrestation des deux bandits, allez féliciter le nouveau représentant de l'ordre et entrez dans le bureau. Examinez le sac et prenez-le. Jetez un coup d'œil plus attentif dans l'inventaire, puis allez le donner à Sushi. Pour lui laisser le temps d'étudier les affaires des gangsters, allez à la caravane et revenez. Demandez-lui alors si elle a étudié le cas des deux prisonniers. La fin du dialogue, sur le cinéma, semblera anodine. Mais détrompez-vous, elle donnera une idée à Sushi. Quand elle vous parle de réalisateur, dites "Woody Allen" et "*Meurtre mystérieux à Manhattan*".

A la fin, vous prendrez l'enregistreur MP3 sur la table (3). Allez à la prison, utilisez l'appareil sur les bandits, retournez chez Mama Dorita. Recommencez l'opération sur Gina. Rendez l'appareil à Sushi. Et allez jusqu'au bout du générique !

FIN

Léo de Urlevan



ACTUCES

UNE FOIS DE PLUS, NOUS DIFFUSONS ICI LE NEC PLUS ULTRA DES "CHEAT CODES" LES PLUS RÉCENTS. VOUS N'AUREZ DONC PAS PLUSIEURS MOIS À ATTENDRE POUR PLIER VOS JEUX, ET POUVOIR LES REVENDRE PLUS CHER DANS VOTRE MAGASIN PRÉFÉRÉ. MAIS MIEUX VAUT TERMINER SES JEUX SANS "CHEAT CODES". CAR À VAINCRE SANS ENJEU, ON TRIOMPHE SANS GLOIRE...

Big Mutha Trucker

Allez dans le menu des **options**, appuyez sur **Entrée** et saisissez les **codes** suivants :

LOTSAMONEY Beaucoup d'argent	VARLEY Affreux camion
CHEATINGMUTHATRUCKER Tous les codes activés	GINGERBEER Camion rapide
LAZYPLAYER Toutes les missions	PUBLICTRANSPORT Temps illimité
VICTORS Immunité	6WL Pas de dégâts

Testé sur la bêta

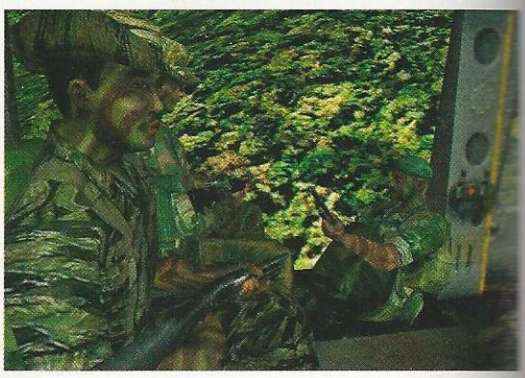
Metal Gear Solid 2 Substance

Créez un nouveau **raccourci** sur votre bureau et éditez les **propriétés**. Derrière l'EXE, ajoutez **–cheatenable**. Pendant le jeu, appuyez sur la touche **F12** pour devenir invincible. ***Testé sur la bêta***

Vietcong *Testé sur la bêta*

Pendant la partie, appuyez sur ² (sous la touche Escape), et entrez les **codes** suivants :

GIFTFROMPTERODON Activation des codes (à utiliser en premier)
CHTHEAL Soigner votre personnage
CHTHEALTEAM Soigner toute l'équipe
CHTWEAP (X) Obtenir l'arme X (X de 1 à 30)
CHTAMMO Munitions
CHTGRENADES Grenades
CHT3PV (0/1) Vue à la 3e personne activée ou désactivée



Devastation

Activez la **console** pendant le jeu et entrez les **codes** suivants :

god Invincibilité	ghost Mode passe-muraille
allammo Le plein de munitions	

Testé sur la bêta

Ravenshield

Activez la **console** et saisissez les **codes** suivants :

behindView 1 Vue à la 3e personne (0 pour revenir en FPS)	disarmbombs Bombes désamorcées
ghost Mode vol	rescuteHostage Otages sauvés
fullAmmo Le plein de munitions	callTerro Tous les terroristes viennent vers vous
god Invincibilité	playerInvisible Les terroristes ne vous voient pas
godteam Invincibilité pour vous et votre équipe	tSurrender Les terroristes se rendent
godhostage X Otages invincibles (X=1 : oui; X=2 : non)	routeAll Voir le trajet des terroristes et des Otages
neutralizeTerro Terroristes neutralisés	killTerro Les terroristes meurent

Disciplines Officielles
Warcraft 3, Counter-Strike
Unreal Tournament 2003

Qualifications
Vexen Vip, Gamers Assembly
West-Arena, Re-So, Open Lan, Nga
Salles Rezocity.net, Arene.com

Informations
www.esworldcup.com/france

FUTUROSCOPE
Le Parc

LA COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDEO

Les Champions Français en Finale

31 mai - 1er juin, Palais des Congrès de Lyon
Retransmissions vidéo des meilleurs matchs
Animations et concours pour le public

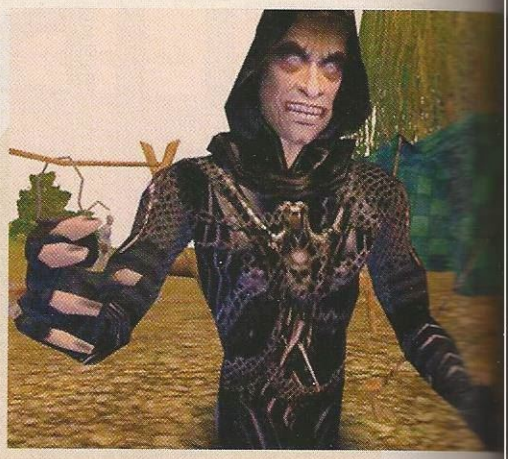
Evènement produit par Ligarena avec le concours de ses partenaires. Internet : http://www.ligarena.com

De bonnes idées...

Mais peu de moyens ? C'est bien souvent le cas lorsqu'une jeune équipe de développeurs se met en tête de créer un énième jeu de rôle *online*. Aujourd'hui, voici Eternal Interactive et son projet Gaia Nova. Animés par la volonté de créer "un vrai RPG", les développeurs comptent sur leur enthousiasme (puisqu'ils prétendent ne disposer d'aucun budget) pour trouver la force d'aller au bout. C'est tout à leur honneur et on leur souhaite bien du courage ! En attendant, si vous voulez jeter un petit coup d'œil sur le moteur 3D, rendez-leur visite sur leur site (www.gaianova. com).

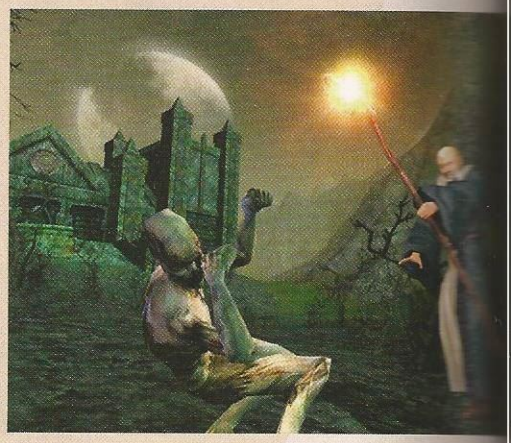
Bonne nouvelle !

L'équipe d'Artifact Entertainment doit être soulagée. Infogrames vient d'annoncer qu'il assurerait, sous le nom d'Atari, la distribution d'Horizons (www.istaria.com), le jeu de rôle massivement multijoueurs tant attendu par certains. Espérons que désormais les développeurs auront carte blanche pour mener à bien un projet que l'on sentait partir en vrille. Ici et là, on parlait notamment d'un nombre de races jouables revu à la baisse. Enfin, tant que le dragon reste à l'ordre du jour, les gens devraient s'estimer heureux !



Coup de pouce !

L'esprit créatif des fans mérite souvent toute notre attention, à plus forte raison lorsqu'ils sont aussi lecteurs de *Gen4*. Voilà un groupe d'amis dont l'ambition est de donner vie au monde des Royaumes Oubliés via Neverwinter Nights. Pour ce faire, ils ont créé un module illustrant le Royaume de Tombelène qu'ils aimeraient voir devenir semi-persistant, et plus si affinités. Le travail de recherche qu'ils ont effectué est impressionnant, et on ne peut qu'apprécier une telle démarche. Si vous êtes curieux, scripteurs ou hébergeurs (puisque le mod se veut persistant), allez faire un petit tour sur leur site (http://membres.lycos.fr/maeltombelene).

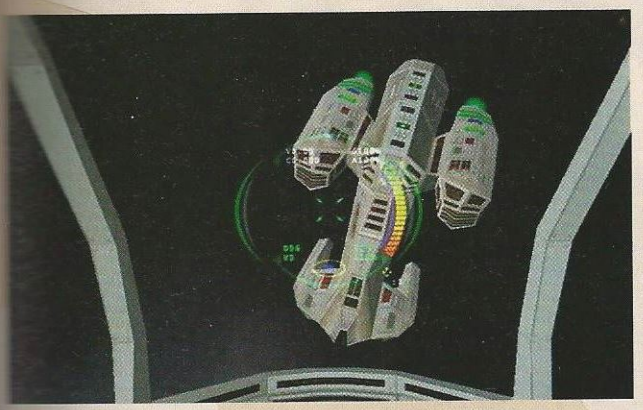


Un de plus

WISH, de Mutable Realms, se joint à la très longue liste des MMORPG en développement. Sur le site (www.mutablerealms.com), vous pourrez trouver quelques informations, toutes plus intéressantes les unes que les autres.

Pour des pommes ?

Planetshift (www.planeshift.it), un MMORPG développé par une équipe de mordus... et totalement gratuit. Par quel miracle ? On l'ignore... Mais le savent-ils seulement eux-mêmes ?



Ombres et Lumières

Début avril, Npcube est venu de l'île de la Réunion pour nous faire une petite démonstration du moteur graphique utilisé pour Dark & Light (www.darkandlight.com), un MMORPG dont nous vous avions déjà parlé. Outre le fait qu'il soit magnifique, il a l'air superbement programmé : ça ne "lague" pas pour un sou, même avec un concept d'horizon fidèle à la réalité. En effet, on voit très loin ! Nous avons également pu admirer la qualité des personnages et des bâtiments. Et croyez-nous, ça laisse pantois ! Comme quoi, habiter un endroit de rêve ne rime pas forcément avec l'envie de fainéanter ! Mais revenez le mois prochain pour en savoir plus sur ce jeu ambitieux.

Le conflit se généralise

Toujours aussi silencieux mais terriblement efficace ! Jumpgate vient tout juste de mettre à la disposition de ses joueurs sa première extension officielle, du nom d'Episode 2 : Attack of the Conflux. Qui a dit Star Wars ? Parmi les nombreuses nouveautés qu'elle apporte, on notera l'apparition de stations spatiales contrôlables par les joueurs, ainsi que des systèmes de Piraterie (pour capturer des cargos) et de Défense (pour se prémunir contre des abordages). Les explorateurs ne seront pas en reste, une toute nouvelle galaxie venant d'être découverte ! Une bonne occasion de goûter à la seule simu spatiale du moment, d'autant que son téléchargement est gratuit et que dix jours vous sont offerts (www.mightygames.com).

Ils comptent sur vous !

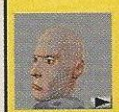
Le titre Ballerium (www.ballerium.com), le jeu de stratégie massivement *online*, arrive en test. Si le RTS est votre tasse de thé, inscrivez-vous sur le site afin de participer au plus vite à ce projet.

FORMATION Jeux vidéo & Média Interactifs

DESS Jeux vidéo et média interactifs

OBJECTIF DE LA FORMATION

- Acquérir / Développer les compétences et les pratiques techniques de la création de jeux électroniques et de médias interactifs



- Se spécialiser dans une des 5 disciplines liées à la création des jeux vidéo : la réalisation (game design) et gestion de projets, l'informatique et le traitement de l'image, la conception sonore, la programmation, l'ergonomie IHM et la cognition.

CONDITIONS D'ACCES

- Etre titulaire d'un bac + 4 ou 5 dans les domaines suivants : Audiovisuel, Informatique, Arts plastiques, Musique, Information et communication, Multimédia, European Media Master of Art,

ou

- Justifier d'une pratique professionnelle d'au moins 5 ans dans un des domaines techniques cités ci-dessus (avoir un niveau de formation au moins égal à Bac + 2).

MODALITES

Cette formation d'une durée de 12 mois se déroule à Angoulême.

Candidature à compter d'avril 2003

FORMATION OUVERTE AUX SALARIÉS EN FORMATION CONTINUE

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

Cnam d'Angoulême

Contact : Sophie PIERSON
www.cnam-poitou-charentes.fr
spierson@cnam-poitou-charentes.fr

4, av. de Varsovie - 16000 ANGOULEME
Tél : 05 45 91 70 1

CPL CANNES

Duels au

WARCRAFT 3 DEMANDE UNE CONCENTRATION DE TOUS LES INSTANTS...

Arrivée. Le palais du Festival de Cannes a une autre tête lorsque le tapis rouge n'est pas déroulé.

DE RETOUR DU SUD DE LA FRANCE, LES FESTIVITÉS ENFIN FINIES, IL EST TEMPS DE VOUS RAPPORTER LES RÉSULTATS DE LA CPL. ET UNE RÉFLEXION SUR L'UNE DES COMPÉTITIONS LES PLUS RENOMMÉES D'EUROPE !

soleil

Le mois dernier, la CPL Europe (Ligue Professionnelle des Cyberathlètes) organisait, pour la huitième fois de son histoire, un grand tournoi de jeux en réseau avec une dotation de 25 000 euros, répartis entre les différentes compétitions. Et la France avait été choisie pour jouer les hôtes et accueillir sous le soleil de Cannes des centaines de joueurs venant de tous horizons : Counter-Strike, FIFA 2003, Raven Shield (le dernier venu)... Sans oublier – bien sûr ! – la compétition concernant Warcraft 3, que nous avons pu suivre aux côtés des huit membres de l'ArmaTeam, à l'aube d'un duel très attendu avec le clan S.K !

Tout commence dans la bonne humeur, par une journée chaude et ensoleillée (même si cet événement se déroule sous terre), et surtout sans aucune panne technique de dernière minute. Les affrontements peuvent alors débuter. Rappelons en quelques mots le principe des Poules Gagnantes et Perdantes. Les matches se jouent au meilleur des trois cartes, et le premier qui remporte deux manches est déclaré vainqueur. Une seule défaite est permise, la seconde entraîne l'élimination.

Les parties s'enchaînent avec une fluidité exemplaire, jusque tard dans la soirée. Les résultats tombent : trois des S.K ont basculé dans la poule des "perdants" par des

DERNIERS BRIEFINGS AVANT LE DÉBUT DU TOURNOI...

Base hostile. L'un des avantages des Elfes de la Nuit est de posséder des bâtiments qui peuvent se battre en totale autonomie, au besoin.

aT, et un autre par un Français du clan Netco. La consternation se lit sur les visages... Ça ne devait pas se passer comme ça ! D'autant plus que les organisateurs avaient tout fait pour faciliter la tâche aux S.K, ce qui mérite un petit rappel historique.

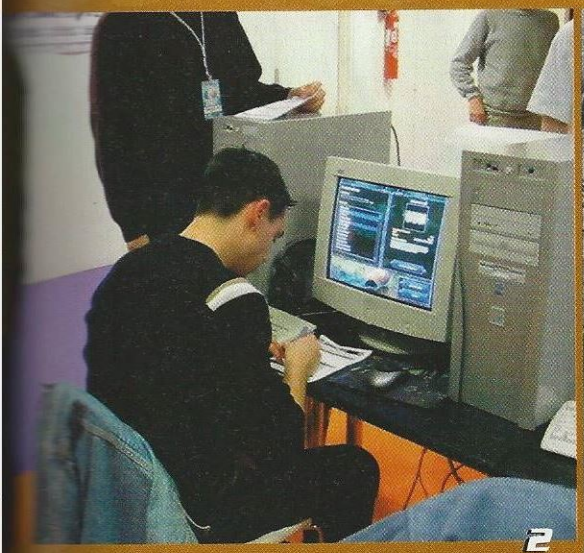
Sachez que l'ancien leader des S.K est aussi au sommet de la société qui organise la CPL Europe, et qu'il n'est pas le seul à être étroitement lié à ce clan. Ce sont aussi eux qui, du coup, s'occupent de créer le *"seeding"*, classement définissant au préalable le niveau des joueurs et permettant aux meilleurs de passer des tours en cas de forfait d'un autre concurrent. Cinq S.K figuraient dans le Top 10, profitant tous des largesses des administrateurs.

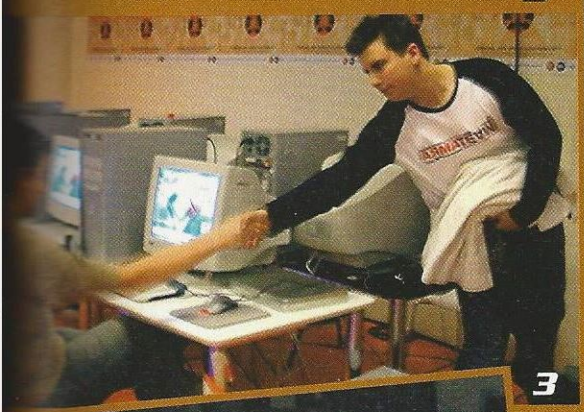
Le lendemain matin, le sort s'acharne sur cet événement. Durant la nuit, un bug est venu entacher le tournoi. Le diagnostic tombe. La poule des "perdants" ne s'étant pas inversée, il faut faire se rencontrer une fois de plus les mêmes personnes ! Quelques voix s'élèvent au quatre coins de la salle. A cela, les administrateurs répondent tout simplement : *"On ne peut rien y faire... Ça arrive !"*. Professionnel tout ça...

Néanmoins, les hostilités peuvent très vite reprendre et, après bien des matches de haut niveau, arrive le jour de la finale tant attendue : un aT face à un S.K, respectivement Intox (français, Elfe de la Nuit) et Insomnia (bulgare, Humain). Petite précision : ce dernier part avec un sacré handicap. Venant de la poule des "perdants" – à cause d'une défaite face à Intox, d'ailleurs –, Insomnia doit gagner deux matches, alors que son adversaire, invaincu jusqu'ici, ne doit en gagner qu'un seul pour remporter la victoire.

RENVERSEMENT DE SITUATION SUR LA CARTE DÉCISIVE !

Une tension indescriptible règne dans le palais. Le duel au sommet est d'ailleurs retransmis sur grand écran pour permettre au plus grand nombre de suivre la partie. Et ça débute plutôt mal pour le Français qui perd rapidement la première manche. Une "Tower Attack" lui a été fatale. Celle-ci consiste à construire des tours directement dans la





Vainqueurs. De gauche à droite, Insomnia et Intox, portant la coupe CPL Warcraft 3.

1 Spectacle. Comme pour les anciennes CPL, les matches les plus importants étaient retransmis sur écrans géants.

2 Rapport. Après chaque duel, les joueurs remplissaient une feuille de match pour déclarer leur victoire ou défaite.

3 Respect ! L'ambiance qui régnait entre tous les joueurs était plutôt bon enfant. Une règle prévalait : le fair-play.

4 Fin. Une fois la compétition terminée, il est temps de tout ranger pour repartir en Allemagne... C'est pas gagné !

base de l'ennemi. Une technique traditionnelle des Orques, mais assez surprenante de la part d'Humains.

La seconde manche, elle, se déroule un peu mieux, avec une victoire d'Intox sur la première carte. Puis de nouveau une défaite. Le suspense atteint son paroxysme. On en arrive à la carte décisive... Cette fois, celui qui s'impose remporte la victoire. Et là, rebelote !

Isomnia ressort sa "Tower Attack" à la grande surprise d'Intox, qui se voit quasiment raser sa base. Pour les spectateurs, les jeux sont faits, ça ne fait plus aucun doute. Pour Insomnia non plus. Désormais assuré de la victoire, il se permet même d'enlever ses écouteurs. Mais Intox ne se laisse pas décourager et reprend du poil de la bête. Il reconquiert sa base et part sur une production de Dryads et d'Ours.

Renversement de situation : l'Humain se retrouve en difficulté pour finalement comprendre que la défaite est sa seule issue. Ce n'est qu'à la vue du Replay qu'on se rend compte à quel point Insomnia a péché par excès de confiance. Résultat : Intox est sacré champion de la CPL Europe, et repart avec un chèque de 3 000 euros. Quant à Insomnia, il devra se contenter de 1 500 euros.

Que faut-il retenir de cette compétition ? De beaux matches, malheureusement entachés par un manque de professionnalisme scandaleux de la part des "admins". Outre l'incompétence dont ils ont fait preuve pour assurer le bon déroulement du tournoi, ils n'en distribuaient pas moins des passe-droits à tous les membres du clan S.K. Ceux-ci leur permettaient de rester dans la "zone défendue", d'où étaient exclus tous les autres participants pour assurer le confort de ceux qui jouaient.

Inutile de dire la frustration de certains face à ces inégalités. Il n'y a rien de tel pour créer de l'animosité dans un tournoi. Dernière constatation : d'après les races présentes à la CPL, les Humains et les Elfes de la Nuit semblent bel et bien être les deux préférées du moment. Les temps changent...

Loïc Claveau

Travail harassant. Lorsque l'on débute, le seul moyen de se faire un peu d'argent est de miner.

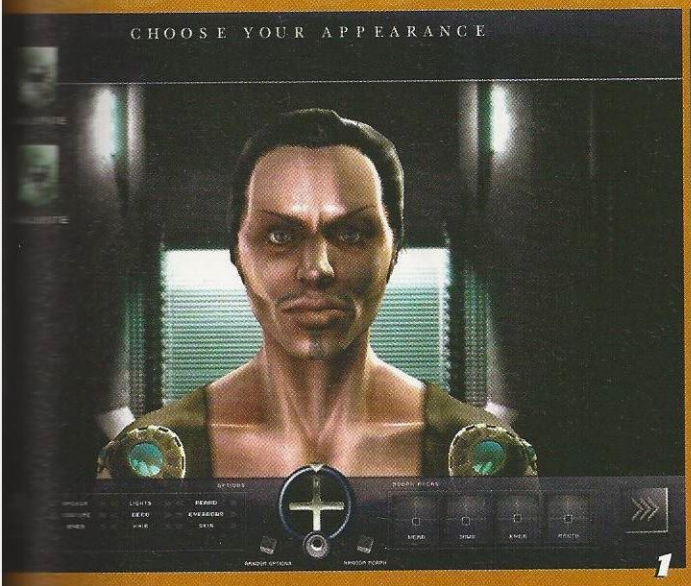
Continuum Es

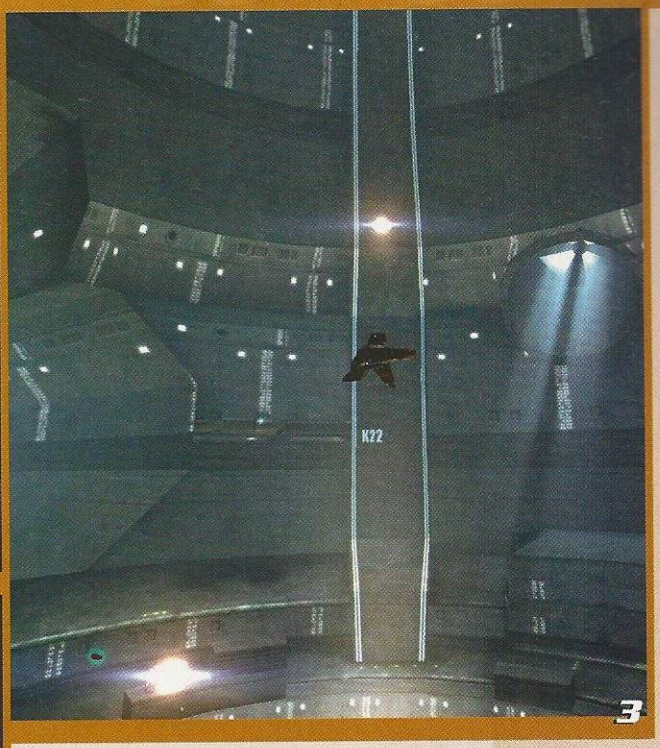
EN BÊTA 7 (EN TOUT CAS, AU MOMENT OÙ SONT ÉCRITES POTENTIEL D'UN GRAND JEU ONLINE. A PLUS D'UN TITRE

Depuis le fiasco de Mankind, les jeux *online* prenant place dans l'espace laissent quelque peu circonspect. Mais si ce dernier était avant tout un jeu de stratégie, Eve Online (CCP Games) et Earth and Beyond (Westwood/EA) s'orientent plutôt vers les jeux de rôle, dans le sens où vous faites progresser un avatar dans certaines compétences. Alors, si E&B paraît manquer d'ambition pour certains (en n'étant, au final, qu'un banal Everquest dans l'espace), qu'en est-il d'Eve Online ? Pour le moment, le feedback est tout à fait différent. Bien sûr, ce titre n'est pas finalisé et tous les éléments ne sont pas encore implémentés. Mais la symbiose est déjà perceptible entre le jeu et ceux qui l'explorent.

L'univers tourne autour du joueur, et non l'inverse. Ce ne sont pas les personnages non joueurs (PNJ) qui font marcher l'économie, ou qui jouent le rôle d'arbitre, mais bel et bien les avatars eux-mêmes. CCP Games a d'ailleurs tenu à limiter au maximum l'existence des PNJ en faisant d'eux des gardiens de ressources, les ceintures d'astéroïdes renfermant de précieux minerais. Eh oui, leur intérêt devient limité puisque, pour la première fois dans ce genre de jeu, les points d'expérience n'existent pas. De toutes façons, à quoi serviraient-ils ?

En effet, les monstres n'ont jamais été utiles qu'à deux choses : donner des trésors et attribuer des points d'expérience. Dans le premier cas, divers types de minéraux se chargent d'occuper cette fonction car, étant la principale ressource, leur rareté fait d'eux des trésors. On pourrait également avancer l'argument qu'ils servent un scénario, un thème, une histoire… Ce à quoi CCP Games





1 Morphologie. Le principe de transformation de visage est très bien utilisé dans Eve Online, dommage que l'avatar lui-même n'ait pas une plus grande place dans le jeu.

2 Abordage. Des stations sont disséminées un peu partout dans la galaxie. Ce sont les centres vitaux de la galaxie pour tout ce qui concerne le commerce.

3 Vue. C'est dans la station même que l'on accède au marché universel, au système de clonage ou à différents types d'usines de construction ou de raffinage.

pace Temps

ES LIGNES), EVE ONLINE SEMBLE DÉJÀ AVOIR LE AILLEURS ! EN VOICI LES RAISONS...

répondrait : "Et si on laissait plutôt les gens jouer ce rôle-là ?". Pour ce qui est des points d'XP, Eve Online a trouvé une parade ingénieuse pour palier au besoin de gagner de l'expérience afin de faire progresser son perso, tout en éliminant le problème des "power gamers" (ceux qui jouent trop !).

Les compétences montent en temps réel, au sens premier du terme ! En effet, lorsque vous désirez passer au niveau 2, en Connaissance des Missiles par exemple, il suffit d'en faire la requête. Une estimation vous est alors fournie, vous informant du temps que la formation prendra. Celle-ci est exponentielle, bien sûr, et si elle prend environ une heure et quart pour accéder au niveau 2, elle peut atteindre une journée complète pour le niveau 4. Plus impressionnant encore : même lorsque vous ne jouez pas, le compteur d'apprentissage continue de tourner. Et une fois le niveau de compétence atteint "*offline*", il faut se reconnecter pour choisir une nouvelle aptitude à monter.

UNE JOURNÉE POUR CHANGER DE NIVEAU !

Au final, les joueurs sont libres de s'amuser en faisant du commerce, en combattant entre factions, ou en accomplissant des missions sans devenir obsédés par la progression de leur avatar. Un concept qui risque de faire des émules. Prochainement, nous verrons les deux autres aspects qui font d'Eve Online un jeu en marge de la vague actuelle, le PvP et l'économie.

Loïc Claveau

ATI RADEON 9200, 9600 ET 9800

ATI jamais en rade !

ATI RAFRAÎCHIT TOUTE SA GAMME. DE QUOI REPASSER DEVANT NVIDIA, SON GRAND RIVAL, D'UNE COURTE TÊTE. PAS UNE RÉVOLUTION, CERTES, MAIS UN BON PETIT LIFTING !

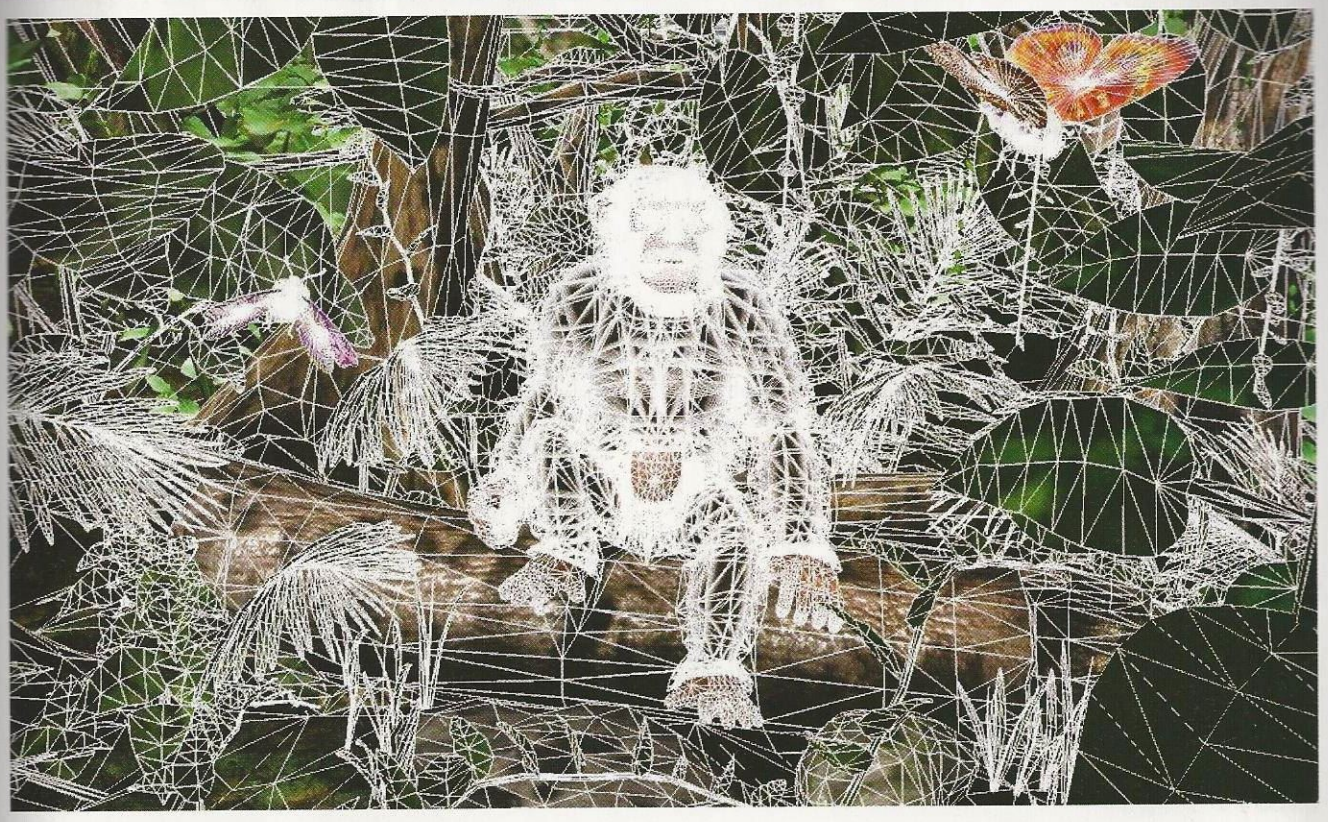
A peine la FX avait-elle pointé le bout de son nez (et de son gros ventilateur surtout) qu'ATI réagissait pour en remettre une couche. En fait, il s'agit d'un feuilleté à trois épaisseurs que nous a cuisiné la firme canadienne. Pour recoller à nVIDIA, exit les modèles 9000, 9500 et 9700 ! Le GPU R300 est remplacé par sa dernière révision en date, le R350, pour la toute nouvelle 9800.

Pour la 9600, la révolution, c'est la gravure en 0,13 µ de son VPU, le RV350. On note aussi les pertes de la moitié des canaux de pixels et des unités de vertex shaders compensées par d'autres améliorations. Enfin la 9200, en AGP 8x, bien plus proche d'une 8500, n'est toujours pas parée pour DirectX 9. Et du coup, elle reste très similaire à son aînée, la 9000. Mais nous reparlerons de tout ça très prochainement, les premières cartes sonnant déjà à la porte !

"Une révision, plus qu'une révolution !"

Gros plan sur la 9800 Pro, nouvelle tueuse en chef. Pas de grands changements, si ce n'est les fréquences qui passent de 325/310 à 280/240. Un F-Buffer permettra d'avoir des codes pour les *shaders* sans limites de taille et une vitesse d'exécution plus élevée. Plus la peine de faire plusieurs passes pour les réaliser, une mémoire tampon est là pour les gober en entier.

Jumelles. Il faut les regarder de près pour faire la différence avec l'ancienne série...



Le Smoothvision 2.1 permet d'améliorer l'*antialiasing*.

Le Z-cache est lui aussi revu et corrigé, d'où le "+" de l'HyperZ III+. Du coup, les transistors sont au nombre de 117 millions, soit 10 de plus que sur la 9700 Pro. Signe extérieur de différence, l'alimentation se fait via une connexion Molex (l'alimentation rouge, jaune et noire de vos disques durs et lecteurs CD), et non plus par l'intermédiaire d'une petite prise pour disquette. Consommerait-elle plus ? Nouveau ventilateur, nouveau dissipateur, silencieux cette fois... Ce n'est pas une FX.

Niveau benchmarks, les officiels déclarent la 9800 Pro gagnante d'une courte tête dans sa lutte contre la FX 5800. On le constatera de visu prochainement avec les premières Gygabyte et Hercules. Mais le vrai point fort réside dans le prix, identique à celui auquel était vendue la 9700 Pro. De deux choses l'une, si vous avez attendu avant de vous équiper : soit vous optez pour une des dernières 9700 Pro déstockées et vous êtes gagnant, soit vous chopez une 9800 Pro au prix d'une 9700 Pro, Léo est vert et vous êtes gagnant. Merci ATI !

Jérôme

DEVOLO DLAN

Mon réseau électrique

Brillant. C'est peut-être la solution à vos problèmes de LAN

Devolo ! A peine cette boîte allemande a-t-elle repris les modems Elsa qu'elle se voit déjà décerner les palmes honorifiques de *Gen4* ce mois-ci. Elle nous a pondu deux petits gadgets terribles, le Microlink Dlan Ethernet RJ45 et son faux jumeau, le Dlan USB. Ces deux petits adaptateurs se branchent sur une de vos prises et se servent des fils électriques de vos murs pour transmettre les infos de PC à PC. Science-fiction ? Non, réalité ! 14 Mbits/s, de quoi se faire un Lan sans que madame ne se prenne les pieds dans les câbles RJ45. Ou USB suivant la version choisie. Environ 100 euros pour cette dernière, et 129 pour la version Ethernet. Restez branchés !

www.devolo.de

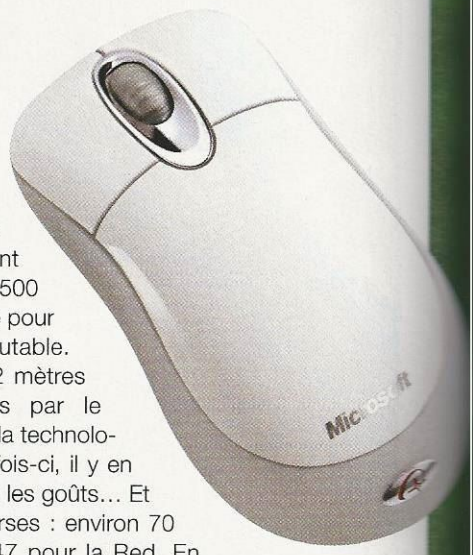
20 ANS = - 20 %

La braderie de Bilou !

Le département "Périphériques" de Microsoft a 20 ans ! Du coup, toute la gamme est à - 20 % dans la limite de cinq produits achetés. C'est bon, ça ! Cette offre exceptionnelle durant jusqu'au 30 juin, vous avez donc le temps... Ce sera aussi l'occasion de découvrir deux nouvelles souris, les Microsoft Wireless Optical Mouse Ice et Optical Mouse Red. D'un blanc translucide, la Ice est la plus classe des deux, avec ses liserés nacrés et sa molette argentée. La Red, quant à elle, est rouge bien sûr, et rouge vif même, et elle possède des rebords joliment chromés.

Furie. Le design de la Red donne une impression de puissance.

Techniquement, pas grand-chose de neuf ! Seules les couleurs ont changé. Les qualités de l'IntelliEye ne sont plus à démontrer : 2 500 images à la seconde pour une précision redoutable. Ajoutez à cela les 2 mètres de liberté octroyés par le modèle Ice, grâce à la technologie Wireless. Cette fois-ci, il y en a vraiment pour tous les goûts... Et pour toutes les bourses : environ 70 euros pour la Ice, 47 pour la Red. En plus, vous pouvez bénéficier de la promotion anniversaire !



Sobriété. Avec la Ice, on se croirait sur un Mac...

LOGITECH CORDLESS DESKTOP MX

La logique sans fil

Logitech a rechargé ses accus pour nous sortir enfin le kit ultime. Côté clavier, du classique ! Dans le *bundle*, on trouve une version d'un des produits phares de la marque, le clavier sans fil Cordless Desktop Optical, intégrant tous les raccourcis multimédia dont on ne se sert jamais. Mais bon, qui peut le plus, peut le moins, non ? Le clavier est impeccable, d'une très bonne ergonomie et doux au toucher. On le connaît par cœur. Le meilleur, c'est le côté MX de la chose, venant de la souris MX700, livrée avec son chargeur stylisé, très efficace au demeurant. Niveau autonomie, aucun problème.

La où elle surprend, c'est par sa rapidité et sa précision. Elle supporte une accélération de 10 G, ce qui ne veut pas dire que Logitech l'a envoyée sur la lune, simplement qu'elle répond extrêmement rapidement. C'est le fruit de son association avec Agilent Technologies, et de l'intégration de leur capteur 800 dpi, permettant de faire des photos de la surface sous la souris avec une résolution de... 4,7 mégapixels ! Reste à les transmettre par radio : 125 comptes-rendus par seconde, soit autant que pour l'USB 1.0. Pour environ 150 euros, c'est donné ! Enfin, presque... Mais bon, on ne vas pas jouer les mots !

EN BREF

MC Teac

Teac dans les Sound Systems ! A quand la "beat box" ? Ses enceintes en Mular, un polyester idéal pour restituer le son, sont de la pure science-fiction. A voir prochainement dans ces pages... En plus gros !

Terre à terre

Le mois dernier, on vous parlait des cartes son Terratec. La Fun est dispo dans un *bundle* avec Splinter Cell et Warcraft 3, rien de moins. Pour 119 euros environ, et avec une tonne d'autres softs. Excellent !

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

LE NOUVEAU STANDARD DES SYSTÈMES MULTIMEDIA

WinFast® K7 MOTHERBOARD NCR18 Séries

Le travail, la famille et jeux 3D, tout en un

- ATA133
- Dual DDR400 (DDR333 with internal graphic core)
- K7 FSB333/266
- Digital AC3
- USB 2.0
- VGA Output
- LAN 10/100Mbps
- TV Output (Second VGA)
- AGP 8X
- IEEE 1394

WinFast K7NCR18G Pro

Second Display (nViewor TV out) and SPIDIF audio output extension

(K7NCR18G Pro/G/GM only)

WinFastK7N1394

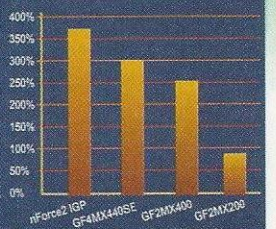
VIDEOSTUDIO 6 SE

Cool 3D SE

Exclusive Technologies

XBIOS II · CPU O.T.S · FSB333 · DDR400 · USB2.0 · ULTRA ATA133 · Hardware Dolby Digital · IEEE1394

Graphic core performance comparison



K7NCR18 Series

	K7NCR18G Pro	K7NCR18G	K7NCR18D Pro	K7NCR18D
GeForce 4 MX Core	Yes	Yes	No	No
nView	Yes	Yes	No	No
IEEE 1394	Yes	No	Yes	No
Hardware Dolby Digital	Yes	No, with AC97 AC3	Yes	No, with AC97 AC

K7NCR18D

K7NCR18D Pro

K7NCR18G Pro

K7NCR18GM

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

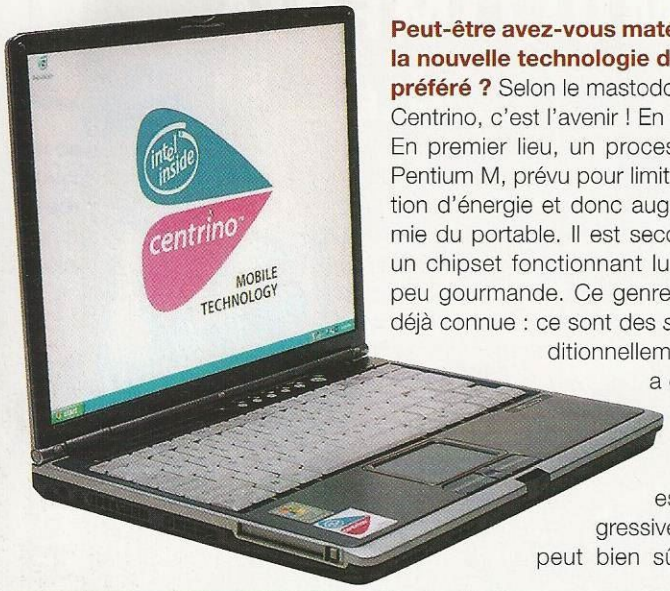
Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

INTEL CENTRINO

Intel mise sur l'avenir



Peut-être avez-vous maté ces pubs pour la nouvelle technologie de votre fondeur préféré ? Selon le mastodonte américain, le Centrino, c'est l'avenir ! En fait, c'est un trio. En premier lieu, un processeur maison, le Pentium M, prévu pour limiter la consommation d'énergie et donc augmenter l'autonomie du portable. Il est secondé du 855PM, un chipset fonctionnant lui aussi de façon peu gourmande. Ce genre de pratique est déjà connue : ce sont des *speed steps*. Traditionnellement, un PC n'en a que deux (à fond et mollo). Mais avec le Centrino, l'adaptation est vraiment progressive. A ce sujet, on peut bien sûr se demander pourquoi un tel ramdam autour de ce qui n'est qu'une façon de prolonger la vie des batteries. Il s'agit en fait de la troisième partie du Centrino, l'Intel PRO Wireless Network Connection 802,11 b. Intel a tout misé sur le Wi-Fi, cette technologie permettant à tous les nomades de se connecter sans fil. Exemple : vous allez à la FNAC digitale à Paris, vous sortez discrètement votre appareil Wi-Fi et hop ! Vous êtes connecté au Web, vous checkez vos mails... Ça, c'est la partie magique du Wi-Fi. Le côté pervers : eh bien, Intel nous la livre. En pouvant travailler partout avec son portable Centrino, le cadre peut augmenter sa productivité et ainsi facilement amortir le coût d'achat par son entreprise. Pensez-y la prochaine fois que vous verrez la pub pour du matériel censé vous libérer, ok ?

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM EX

Un home studio 24 bits

Ça y est ! L'Audigy 2 Platinum EX est enfin là ! Comme son aînée, elle compose le haut de gamme du catalogue Creative, destiné aux utilisateurs avertis. Elle possède un rack externe, très pratique, et une télécommande infrarouge. La carte possède trois sorties stéréo et ce rack offre par ailleurs une sortie casque et trois entrées stéréo (deux au format jack 1/4" et une au format RCA). Sans compter les entrées et sorties SPDIF (ce qui est encore assez rare dans cette gamme de prix), au format optique et numérique. Trois ports aussi ! Niveau connectique, tout y est ! Passons maintenant au cœur de cette Platinum ! On avait reproché à la première de ne pas être 24 bits... Eh bien, celle-ci l'est ! 24 bit/96 kHz pour convertir de l'analogique en numérique. Elle s'adresse donc aux musiciens. Pour preuve, l'offre logicielle : FruityLoops, Cubasis VST... De quoi s'initier gentiment. Mais pour les gamers, grâce au 6.1 et à l'EAX Advanced HD, c'est aussi l'assurance de se plonger vraiment dans un jeu. Enfin, pour les fans de DVD, le produit est certifié THX. Le bilan est donc plus que positif pour cette carte, qu'on conseillera surtout à ceux qui veulent se lancer dans la musique par ordinateur. Son prix : environ 279 euros. Eh oui !

EN BREF

Itsi bitsi teenie weenie... DVD

Philips étale sa science CeBIT avec sa maîtrise de la technologie Blu-ray et ses disques de 3 cm de diamètre et leur 1 Go. Ça en fait des données au centimètre cube !

Déstockage du stockage

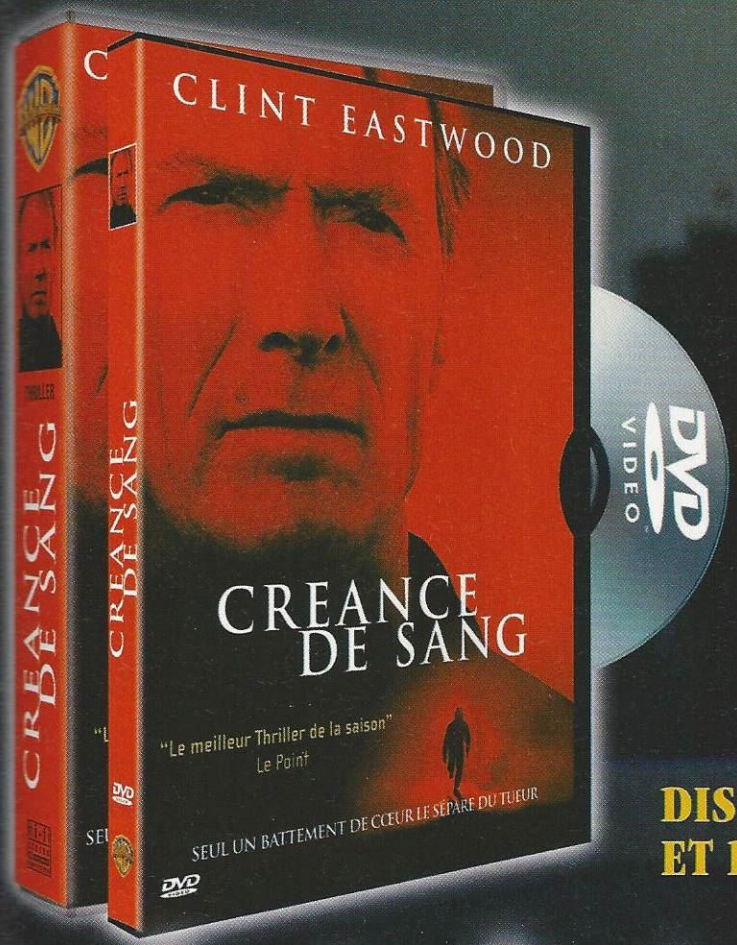
Iomega, connu pour ses grosses disquettes et ses lecteurs à petits boutons, baisse le prix de ses disques durs externes et portables, ainsi que celui du graveur 48x maison. L'occasion de revoir la capacité de votre bécane !

SEUL UN BATTEMENT DE CŒUR LE SÉPARE DU TUEUR

CREANCE DE SANG

D'APRÈS LE BEST SELLER DE CONNELLY

"Le meilleur thriller de la saison" Le Point

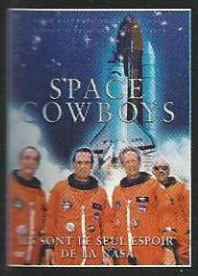


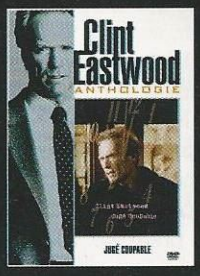
Retrouvez sur le DVD :

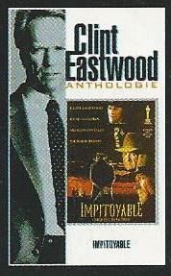
- **Les coulisses de Créance de Sang (making of)**
- **Une interview de Clint Eastwood en VOST**

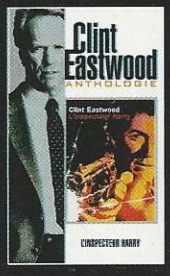
DISPONIBLE EN VHS ET DVD LE 23 AVRIL

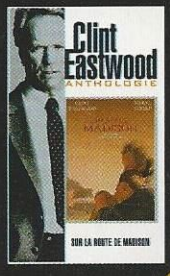
Pour tout achat de *Créance de Sang* 50 % DE RÉDUCTION sur les DVD de la collection Eastwood*











Plus vous achetez de DVD, plus vous en GAGNEZ !

Inscrivez-vous vite sur :

www.warnerdvdclub.com

(voir modalités sur le site)

WARNER DVD CLUB

Mot-clé : CRÉANCE DE SANG

www.creancedesang-lefilm.com - www.warnerbros.fr

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Fendard, mais assez dur. Les ennemis ne vous laissent aucun répit. Superbe et ne se prenant pas au sérieux, Will Rock devrait faire parler de lui à sa sortie !

Ennemis. Si l'univers ne varie guère, les méchants de service sont, quant à eux, très variés.

Shootez du rappeur !

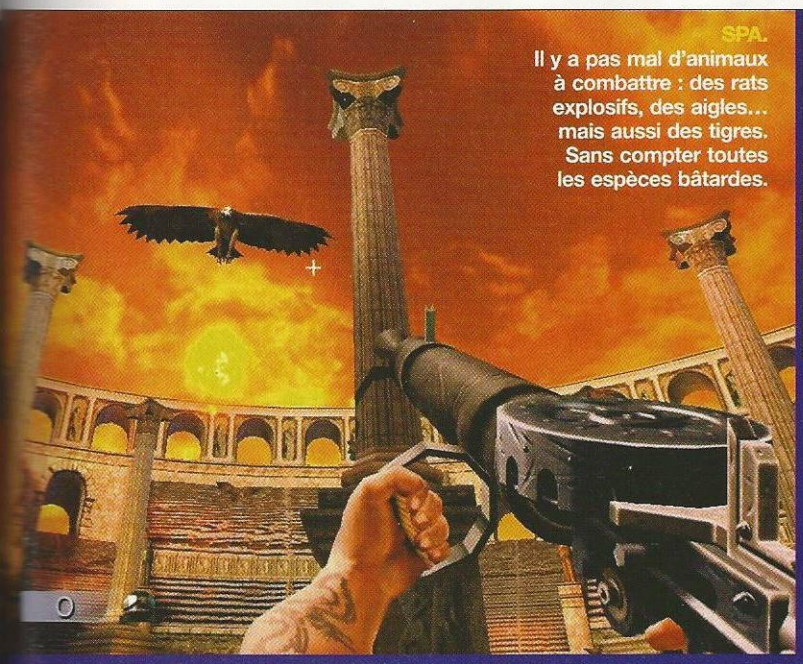
SABER VOUS PROPOSE DE CASSER DU ZOMBIE À COUPS DE PELLE DANS LA TRONCHE. L'HISTOIRE, VUE PAR DES FANS DE GLAM ROCK !

Willford Rockwell est épris d'archéologie. Surtout depuis qu'il a vu la fille de son professeur à l'université. Du coup, il n'a plus qu'une idée en tête : impressionner la jeune femme, et lui prouver sa parfaite maîtrise de la pelle et du plumeau. Alors, quand le vieux lui annonce qu'il part en Grèce pour essayer de rentrer dans un vieux temple, il s'incruste, dans l'espoir de voir son nom s'inscrire dans l'Histoire, et surtout de pouvoir conter fleurette à la donzelle.

C'était sans compter sur une secte de rappeurs, fans de Zeus. Manque de pot : Willford, qui se fait appeler Will Rock, ne partage pas les goûts musicaux de cette bande d'andouilles, "sampleurs" de sirtaki. Lui, il aime le gros rock qui tache, celui des Twisted Sisters. La preuve : dans le menu, c'est au "I wanna Rock" de ce groupe de tapettes qu'on a droit. Un choix qui montre tout de suite le niveau du jeu !

Les "hip-hoppeurs" essaient de rentrer de force dans le temple, afin de délivrer les dieux favoris. Mais Will leur tire dessus. Il explose une statue de Prométhée, dont l'esprit prend possession de son corps. Oh, uniquement l'esprit, les gars ! Ok, c'est grec, mais ça reste soft ! Toujours est-il que les tarés ont enlevé la fille… Que faire ? Prométhée lui promet de l'aider à la retrouver si Will, lui, aide les dieux. Aider les dieux signifie "fin du scénario" et "début de la boucherie".

Le jeu est développé par Saber Interactive, des Russes s'appuyant sur un moteur 3D tenant parfaitement la route. Du coup, ils n'hésitent pas à faire couler l'hémoglobine pour faire rire les copains. A première vue, ça fleure bon le Serious Sam ! Et effectivement, il s'agit d'une transposition du *shoot* rigolo dans la mythologie grecque. Désert, vieux temples… Il s'avère rafraîchissant de tirer sur des satyres et d'autres bestioles du même cru.

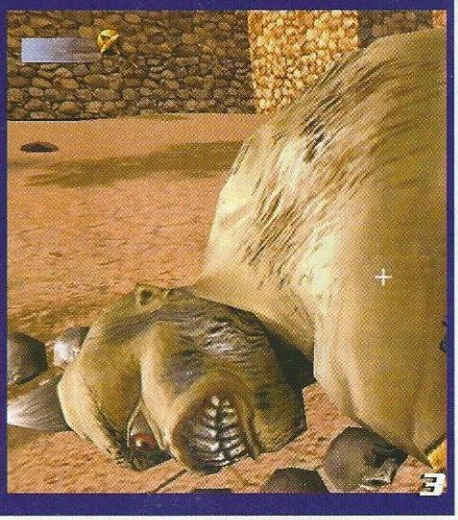


SPA.
Il y a pas mal d'animaux à combattre : des rats explosifs, des aigles... mais aussi des tigres. Sans compter toutes les espèces bâtardes.

1 Rambo. Le mélange des armes ultra-modernes et de l'univers mythologique fait qu'on a envie de tout péter. C'est d'ailleurs ce qu'on fait.

2 Dévastation. Le jeu est gore, ça pisse le sang... Vous tuez un ennemi, il explose en deux boules qui donnent deux monstres. Courez !

3 Eyeshot. Le jeu est bien bourrin, et c'est un vrai carnage mythologique. Tirer du satyre, ça change un peu.



Graphiquement très réussi, on s'extasie régulièrement devant les textures et leur niveau de détails. Pareil pour les effets de lumière des armes, et sur toutes les surfaces réfléchissantes. Pour un premier essai, c'est une réussite ! Et en ce qui concerne la musique, le jeu assure, même si aucun titre n'est connu. Quant aux bruitages, ils sont plutôt bons... Entendez par là, aussi bourrins que le reste, mais prenants !

Difficile de lâcher sa souris, même quand on est submergé d'ennemis. On a toujours envie de repartir foncer dans le tas. Les armes sont également là pour vous y encourager. Celle de base, c'est une... pelle. Eclater des squelettes de soldats à grands coups de manche dans la gueule est un plaisir simple ! Pas très sain, certes, mais diaboliquement efficace ! Sans parler de l'arbalète et du "lance chewing-gum" radioactif.

Bref, d'un bout à l'autre, c'est du n'importe quoi ! La mythologie n'est qu'un prétexte à un carnage sauvage. Ici et là, de petits casse-tête – comme la recherche d'une clef ou des passages de plates-formes – font un tantinet varier le gameplay. Mais ça reste brutal avant tout. Délicieusement brutal !

Le jeu est déjà bien avancé, et le peu de bugs rencontrés laisse présager le meilleur pour sa sortie, prévue en mai. Un bon FPS qui ne se prend pas au sérieux, sans être pour autant une vaste fumisterie, c'est plutôt rare. Alors, Will Rock saura certainement se faire apprécier à sa juste valeur. *"Stay tuned for more rock'-n'roll"* !

Jérôme

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Saber Interactive
GENRE : FPS
SORTIE : juin 2003
SITE INTERNET : www.saber3D.com

Lance chewing-gum.
L'arme bizarre par excellence : elle projette des grosses bulles vertes de gelée dégueulasse qui engluent tout ce qui bouge en explosant.

JEU DE ROLE

HARBINGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Harbinger nous vient d'un autre âge. A tel point qu'il nous est difficile d'en parler. Voyons-le comme un screensaver interactif. Et moche !

Positif. Certains effets de lumière sont sympas, et rendent parfaitement l'effet "poubelle de l'espace".

Des fleurs pour Harbinger !

PRISONNIER D'UN JEU ARCHAIQUE, VOUS CHERCHEZ A RETOURNER VERS NOTRE EPOQUE. AVEC CRYO COMME PILOTE, C'EST FOUTU !

Testeur, pour vous, c'est certainement le rêve. En réalité, c'est souvent un sacerdoce, parfois même un calvaire. Surtout lorsqu'il s'agit par exemple de rencontrer le développeur d'Harbinger. Ecouter quelqu'un vanter – tant bien que mal – les mérites de son bébé, alors qu'on a l'impression de voir une démo développée sur Amiga par un pote de lycée, ça fait mal au cœur. Harbinger est un ovni.

Les graphismes sont moches, l'histoire est nulle, et le gameplay n'est pas fourni avec le CD d'installation. A tel point que c'en est inquiétant ! Remarquez, ça renforce l'ambiance à la *Alien* du jeu. Dans un vaisseau spatial, vous pouvez incarner trois persos (un humain, un gladiateur des temps modernes et un Culibine, truc informe qui ne ressemble à rien). Tous ont bien envie de se barrer, mais avant, il leur faudra se taper l'engin de long en large. Ce vaisseau a dû subir une avarie, parce que tout est en 3D isométrique, l'animation est saccadée, et les couleurs ont disparu.

Classer Harbinger en RPG, c'est aller un peu vite en besogne. Les ennemis ne bougent pas et on passe son temps à courir. Du coup, on récupère peu de points d'expérience. De toute façon, ça ne change rien : l'évolution des trois paumés de l'espace est à peine visible. Ils récupèrent leurs armes par terre, et ne peuvent jamais se trimbaler à plusieurs. Ce n'est donc pas un RPG.

Alors, qu'est-ce que c'est ? Les décors sont assez détaillés, le design de certains monstres s'avère plutôt sympa... L'idée d'avoir une arme qui fait deux trucs en même temps (ouvre-boîte et blaster) n'est pas déplaisante non plus... Mais pourquoi le jeu ne tourne-t-il qu'en 1024x768 ? Pourquoi ne peut-on tirer que dans huit directions ? Pourquoi ne se passe-t-il jamais rien ? Pourquoi n'y a-t-il pas d'histoire ? Pourquoi ?

Difficile de croire que ce jeu va se bonifier d'ici sa sortie. C'est véritablement un challenge que Dreamcatcher s'est fixé en voulant sortir... ça !

Jérôme

EDITEUR : Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR : Silverback Entertainment
GENRE : Jeux de rôle
SORTIE : fin mai 2003
SITE INTERNET : www.dreamcatchergames.com

Après la classe... Dans toute bonne série d'horreur, il faut un bec benzène et un évier.

Trick or treat ?

POP CORN, GROS CALIBRES ET MONDE DE L'ÉTRANGE. LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QU'OBSCURE EST UN JEU SOMBRE !

Avouons-le ! Le Survival Horror n'est pas le genre le plus en vogue sur PC. Il n'existe qu'au travers d'adaptations bâclées de jeux réputés sur consoles. Une sanction bien lourde pour un monde qui a tout de même engendré Alone In The Dark. Pour la gouverne des plus jeunes : ce titre a été le premier distributeur d'adrénaline pure pour de nombreux gamers, il y a quelques années déjà. Et aujourd'hui encore, il reste une référence dans l'esprit de plusieurs générations de designers.

Les jeunes développeurs français d'Hydravision entendent bien changer tout ça avec leur jeu, Obscure, un Survival Horror de la même marque que les slips portés par Jérome ("Learn About Fear"). Côté concept, les deux modes de jeux prévus (Solo et Coopératif) ont pour vocation de nous plonger dans une ambiance de teen-movie "goro-acnéïque" digne des réalisations de Robert Rodriguez.

On pense notamment à *The Faculty*, avec Salma en infirmière, ou à *Une Nuit en enfer* (toujours avec Salma Hayek, mais en strip-teaseuse cette fois). Pour l'instant, le cahier des charges s'annonce plutôt complet. Outre une gestion physique des décors et la possibilité de choisir entre cinq personnages (et de passer de l'un à l'autre comme dans Resident Evil), le studio se targue d'avoir mis au point une technique spéciale.

"L'aura noire" (c'est son nom) permet de changer le décor autour des créatures. Le but : augmenter le stress du joueur, bien sûr ! En fait, les créatures ont - pratiquement - toutes la particularité de produire un gaz noir qui les protége. D'où la nécessité de combiner des armes classiques avec de la lumière ! D'où le titre également !

Nous reviendrons bien évidemment sur ce titre, la sortie d'un jeu de ce genre délaissé méritant toute notre attention. Cela dit, les fans devront ronger leur frein, puisqu'il est prévu pour le moins d'octobre. Juste avant Halloween ! **Cooli**

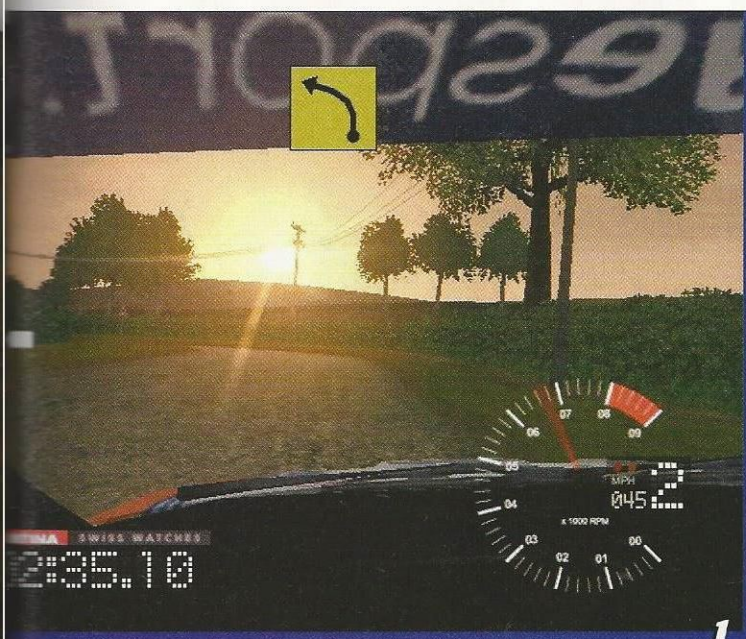
EDITEUR : Microids
DÉVELOPPEUR : Hydravision
GENRE : Survival Horror
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : www.microids.fr

Camouflage. Un circuit bien sec, plein de poussière... De quoi partir en vrille en moins de deux !

Et on en salive déjà !

LE JEU NE SORTIRA PAS AVANT JUIN. IL S'AGIT DONC D'UNE AVANT-PREMIÈRE EXCLUSIVE, AVEC LES PREMIERS SCREENS ET LES COMMENTAIRES À CHAUD DES PILOTES DE LA RÉDAC' !

Après avoir imploré Codemasters de lâcher une bêta, nous avons pu poser nos petits doigts boudinés sur les prémices de Colin McRae 3, qui devrait apparaître sur nos PC en juin. Ce n'est donc pas une preview, juste deux pages pour vous donner envie d'y jouer, et pour justifier notre envie d'y jouer ! Mais aussi pour se faire une idée, avec tout ce que l'on a entendu de mal à propos des versions consoles. **Rapidement, les doutes s'estompent.** On y voit plus clair. Ou plutôt non : on n'y voit plus rien. Le pare-brise est couvert de boue. Il faut se déboîter le cou pour trouver un endroit immaculé, laissant entrevoir la route. Bref, le réalisme des Colin n'est plus à démontrer. Surtout pas avec ce volet ! Les caisses sont plus belles, les décors, plus recherchés... Et les bolides s'avèrent encore plus difficiles à dompter, tellement il y a de nuances à prendre en compte dans leur pilotage. **Ford Focus RS WRC 02 (celle du maître),** Mitsubishi Lancer EVO VII, Citroën Xsara et Saxo, Subaru Impreza WRX, Fiat Punto, MG ZR... Toutes les bagnoles sont là, et elles sont modifiables à souhait. Certains passeront des heures à paramétrer tout et n'importe quoi... Et après tant de réglages, quelques-uns se retrouveront avec des caisses incontrôlables, et se prendront un gadin au premier virage. Rageant pour le pilote, mais jouissif pour les spectateurs ! Mais s'il est bon mécano,



1

1 Lumière ! Le jeu possède un moteur de lumière à couper le souffle. Ça brille, ça reflète, ça étincelle sans arrêt !

2 Neige. Avant de prendre un départ sous la neige, mieux vaut passer par le garage et tout régler en conséquence !

3 Humide. Pourquoi la pluie quitte-t-elle les nuages pour se coucher sur nos coteaux ? Pour nous offrir de beaux niveaux !

2

"Pro model". Rien ne manque : la modélisation a été revue à la hausse et de nombreux détails sont apparus.

3

DE 2000 À 14000 POLYGONES PAR CAISSE

ces ajustements techniques lui permettront de vous coller un tour dans la vue. Avec la même voiture !

Le moteur de collision a bénéficié d'un soin tout particulier. Chaque parcelle de la caisse est déformable, voire destructible. C'est du même niveau que les déformations dans ToCA Race Driver. En un mot : excellent. Et croyez-nous, vous vous cognerez bien à un moment ou à un autre, tant les routes sont sinueuses, les virages, traîtres, et les dévers, vertigineux ! Même en étant attentif aux commentaires de son copilote, quand ça dérape, ça dérape !

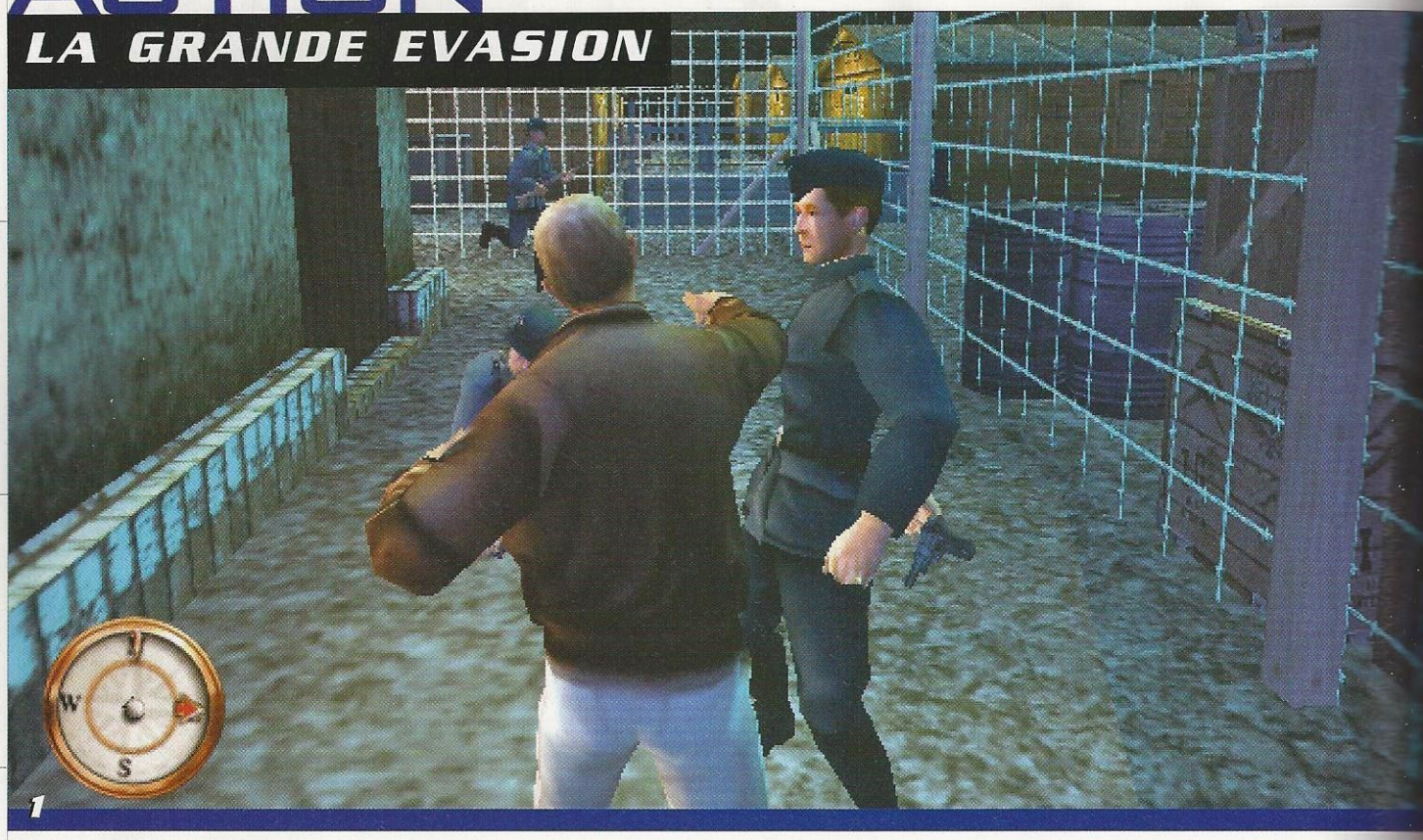
Colin McRae 3 vous permettra de faire les marioles sur les terres de six pays, chacun comprenant ses rallyes officiels. Seuls les premiers circuits étaient accessibles dans cette version. Pas beaucoup de choix donc, mais suffisamment tout de même pour se faire une bonne idée. Les fans de la série ultra-réaliste ne seront pas déçus, car l'ambiance est toujours aussi bien rendue !

Un des aspects les plus marquants réside dans la foule de détails qui feront la différence entre Colin et ses concurrents, en ce qui concerne les intempéries notamment. Les niveaux sont incroyables par temps de pluie. Un temps à ne pas mettre une Ford Focus dehors ! L'eau ruisselle sur les vitres, et les reflets sont magnifiques. En vue extérieure, on a aussi droit à du "*lens flare*" de toute beauté, et à des effets de lumière impressionnants.

Colin McRae Rally 3 ne sera pas une révolution, et beaucoup parmi vous n'y verront qu'une simple évolution technique. On passe en effet de 2000 à 14000 polygones par caisse, et ça se voit. Mais le vrai changement viendra du gameplay. Excellent déjà dans les deux premiers opus, il s'affine ici et devient carrément diabolique ! Vivement le mois de juin, qu'on parte en vacances et que ce jeu sorte enfin !

Jérôme

ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
GENRE : simulation automobile
SORTIE : juin 2003
SITE INTERNET : www.codemasters.com



La Grande Illusion

ENCORE UNE ADAPTATION D'UN FILM À SUCCÈS. MAIS QUARANTE ANS APRÈS, STEVE MCQUEEN FAIT UNE APPARITION DANS LA 7E COMPAGNIE !

Vous parlez d'une grande évasion ! Abonné aux voyages de presse "carte orange", Jérôme n'a pas réussi à s'enfuir bien loin de la rédac' : il a été rattrapé par Eidos à la Porte de Clichy... Pile-poil pour la présentation de The Great Escape ! Rapide topo de l'opération : basé sur un film culte de la MGM, distribué par Eidos, édité par SCI, pompé sur Prisoner Of War... Et surtout développé – et raté – par Pivotal Games !

Quarante ans après la sortie en salle de *La Grande Evasion*, Steve McQueen méritait mieux en guise d'hommage. L'incarner n'est pas rien... Mais là où le bât blesse, c'est que, sans être foncièrement mauvais, ce titre n'est tout simplement pas à la hauteur de la licence. On retrouve toutes les scènes légendaires du film, mais elles s'avèrent mixées de façon étrange.

Sachez d'abord qu'on incarne plusieurs personnages tout

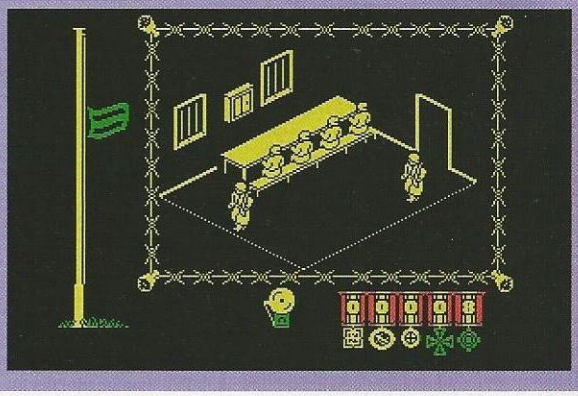
1 "Tyson". Par moments, The Great Escape ressemble à un vieux *beat'em'all*. Mais la liberté est à ce prix, non ?

2 Tank ! Grâce à un des persos parlant allemand, vous allez pouvoir piquer du matos aux "boches".

3 Incognito. Le plus souvent, vous devrez vous balader l'air de rien dans des coins truffés d'ennemis.

Nostalgie

A l'annonce de la sortie de The Great Escape, la nostalgie nous gagne. On se souvient des disquettes 5 pouces 1/4 (énormes et molles), des chargements aussi minables qu'interminables, de l'absence de disque dur sur ce Tandy 1000 EX... Et de ces heures passées à mourir de l'œil en regardant des jeux en EGA (3 couleurs en plus du noir). Parmi ces jeux, celui-ci, éponyme, d'Ocean. Une bombe d'une complexité et d'un intérêt vraiment monstrueux. Plus fidèle au film, on tentait de s'évader du camp par tous les moyens : en utilisant des tenailles, en passant par les conduits du poêle, en se déguisant... Et ce, de jour comme de nuit. Impossible à finir, impossible à lâcher. Quinze ans après, entre la version qui va sortir et l'ancienne, pour certains, y'a pas photo !



au long de cette histoire. Du coup, ceux qui connaissent le scénario originel ne souffriront pas de la linéarité. Mais les autres n'y verront qu'un jeu mêlant action et aventure, avec une belle musique en prime... En effet, on a droit à différents thèmes du film, dont le principal.

Restent certains passages et quelques personnages inoubliables : la fuite en moto, l'aveugle voulant faire croire qu'il ne l'est pas... Mais on reste sur notre faim, complexité et subtilité n'étant pas de mise : on scie des barreaux, on s'évade, on tue deux ou trois gardes... Et hop, on se fait la belle !

Il y a quinze ans, on pouvait déjà jouer à The Great Escape. Il s'agissait alors d'un titre signé Ocean, qui proposait une intrigue complexe à souhait. Et ce, malgré les trois pixels en quatre couleurs qui se battaient en duel sur l'écran *(voir encadré)*.

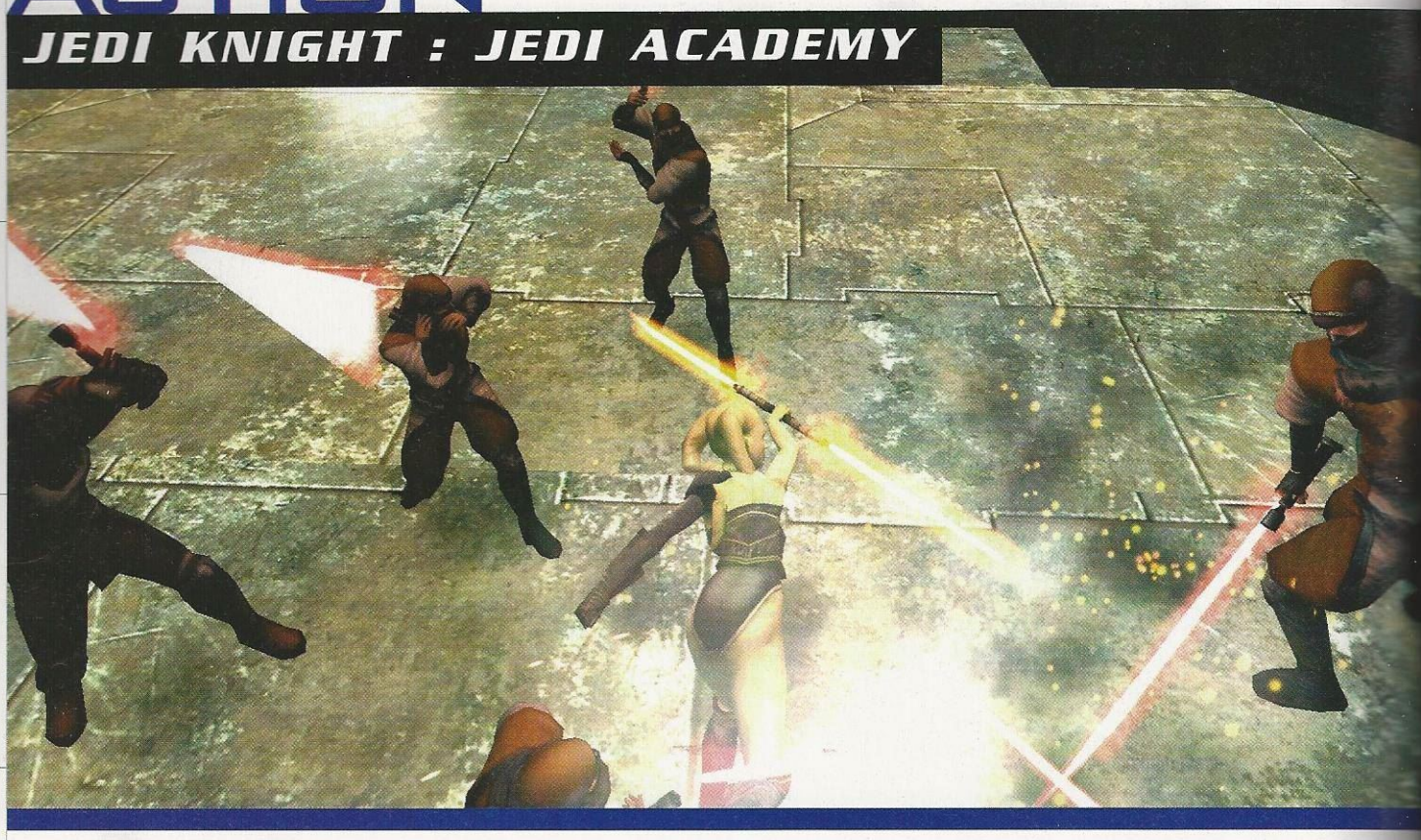
Ici bien sûr, ça en jette, et ce notamment grâce aux nombreuses missions et aux différents environnements proposés. Votre bombardier s'écrase et vous êtes fait prisonnier. Oh, pas longtemps, rassurez-vous ! Une fois évadé, il vous sera possible de vous balader un peu partout. A moto, comme dans le film, mais aussi en utilisant d'autres véhicules.

HALT

Visuellement, c'est beau... Mais que ça bouge mal ! La décomposition des mouvements est assez limitée, la conduite des véhicules, plutôt raide. Pourquoi est-ce que ça merdouille un peu ? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un portage de la version XBOX. Une fois l'info lâchée, on comprend mieux.

Dans l'état actuel, c'est un bon petit jeu. Espérons qu'il fera mieux que de surfer sur l'anniversaire du film. D'ici l'été, à défaut de sauver la trame et le design, la jouabilité et la finition générale peuvent encore être revues. Heureusement d'ailleurs ! **Jérôme**

ÉDITEUR : SCI
DÉVELOPPEUR : Pivotal Games
GENRE : Action
SORTIE : été 2003
SITE INTERNET : www.sci.co.uk



Cernée ! Cet écran laisse présager des combats bien chauds..

L'école de la Force

RAVEN SOFTWARE ET LUCASARTS VIENNENT DE DÉVOILER LA SUITE DE JEDI OUTCAST. UN JEU QUI SE CONCENTRERA SUR LES COMBATS DE SABRE !

Décidément, cette année sera propice aux jeux basés sur La Guerre des Etoiles. Déjà auteurs de JK2, Raven Software vient en effet d'annoncer la sortie du prochain Jedi Knight, baptisé Jedi Academy. Le développement était prévisible : en apprendre l'existence ne surprendra donc personne. En revanche, il est hors de question pour le service Communication d'Activision de l'appeler Jedi Knight III. Tous les fans seraient tentés de faire quelques suppositions. Elles ne seraient pas forcément justes.

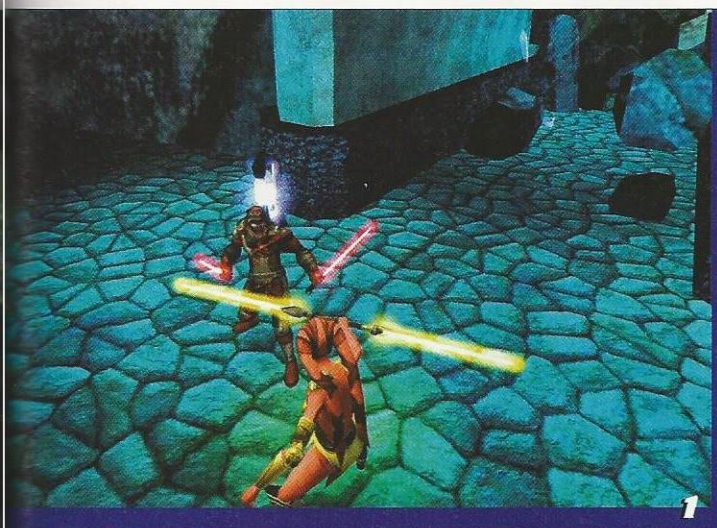
Si "techniquement", Academy est Jedi Knight III, il s'annonce – dans l'esprit – radicalement différent des autres volets de la série. Exit Kyle Katarn en personnage principal ! Le chasseur de primes n'apparaîtra plus qu'en "guest star". A la place, Academy nous proposera d'incarner un jeune apprenti Jedi qui rejoint l'académie de Luke Skywalker sur Yavin 4. D'où le titre !

Par le biais de missions, le but principal sera de parfaire sa connaissance de la Force. Comme le montrent les premières images dévoilées par Raven, il sera non seulement possible de "customiser" son Jedi de base en choisissant parmi plusieurs races, mais aussi d'adapter son sabre à ses besoins. Les sabres classiques ou à deux lames, l'utilisation de plusieurs armes, la couleur du laser, de la crosse... Tels sont les éléments à gérer.

Ces révélations indiquent avec quelle philosophie a été amorcée cette suite qui n'en est pas vraiment une. Sans oublier les combats, et l'amélioration du gameplay. Les nombreux mods fleurissant sur le Net pour Jedi Knight II semblent d'ailleurs avoir bien inspiré les développeurs. En effet, nombreux sont les fans à vouloir améliorer les combats au sabre.

D'ailleurs, la "touche graphique" des premiers écrans ne trompe pas : c'est avec le moteur de Quake 3 que le jeu a été développé. Exit la gageure technique ! Et tant pis pour ceux qui espéraient voir à l'œuvre le fameux moteur de Quake 4, développé également

RADICALEMENT DIFFÉRENT DES AUTRES OPUS

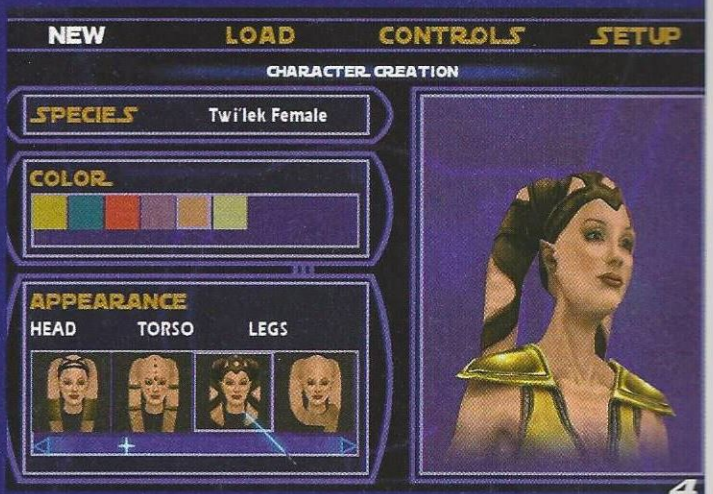


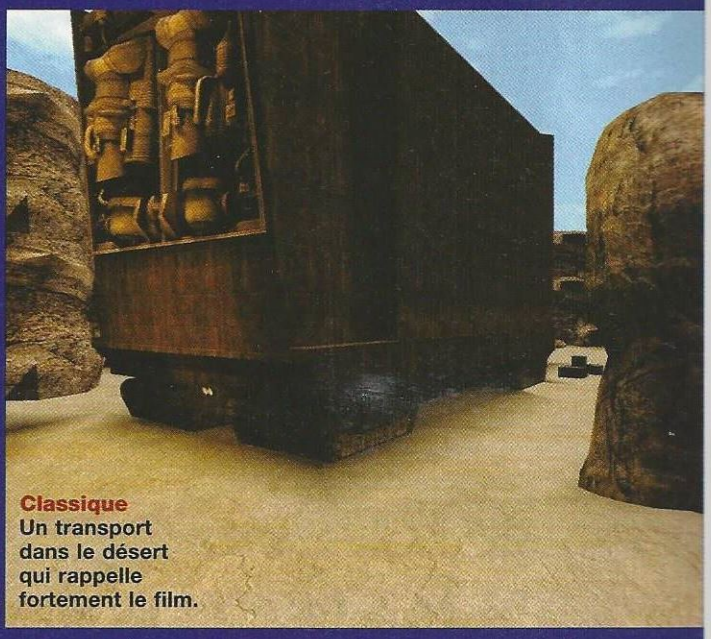
1 Opposition de style. Deux sabres contre double sabre laser. On parie sur la Jedi Twi'lek.

2 Mauvaise rencontre. Ce Rancor n'apprécie pas d'être dérangé.

3 Un bon coup. Rien de tel qu'un bon coup de pied bien placé pour se dégager d'une attaque.

4 Custom. Cet écran de création des persos montre le potentiel de la "customisation".





Classique Un transport dans le désert qui rappelle fortement le film.

par le studio Raven, et le même que Doom III.

Academy s'annonce comme une déclinaison palpitante, où la variété est le maître mot. On nous promet une durée de vie deux fois plus longue (l'un des seuls points faibles de JKII), ainsi qu'une aventure plus excitante où – en plus d'avancer dans la Force – nous devrons lutter contre un mystérieux groupe semant le désordre dans la galaxie. Une aventure comportant de multiples embranchements supplémentaires !

Bref, si on pense aux nouveaux pouvoirs de la Force promis, aux nouveaux modes Multijoueurs, et surtout au fouillis si jouissif des combats au sabre, il ne manque plus dans nos têtes que la musique d'intro de *Star Wars* pour que Jedi Academy se hisse au firmament des softs les plus attendus. **Espérons que la taille formidable** du Rancor sur les screens soit proportionnelle à l'impact que le jeu aura sur nous à sa sortie. Mais bon, c'est Star Wars ! Et c'est Raven ! Il n'y a donc aucune raison d'être inquiet… D'autant que nous comptons bien garder un œil terriblement jaloux sur le jeu au fil des mois !

Cooli

ÉDITEUR : LucasArts
DÉVELOPPEUR : Raven Software
GENRE : First Person Shooter
SORTIE : octobre 2003
SITE INTERNET : www.lucasarts.com/products/jediacademy/

B. D. animée !

AMATEURS DE BANDE DESSINÉE, RÉJOUISSEZ-VOUS ! UN DES PLUS CÉLÈBRES PERSONNAGES DU PAYSAGE FRANÇAIS VA BIENTÔT ÊTRE ADAPTÉ EN JEU VIDÉO.

Arme contondante. On peut se servir d'objets ordinaires pour frapper les ennemis.

Si de très nombreuses bandes dessinées ont été adaptées en jeu vidéo (comme *Les Chroniques de la Lune Noire*, par exemple), il s'agit d'une première en ce qui concerne le type de jeu choisi : le FPS. Mais quoi de mieux que l'univers de *XIII* pour un "Quake-like" ? Un homme amnésique, bientôt harcelé par un tas d'ennemis, va se découvrir des aptitudes et des réflexes dignes d'un membre des commandos. Ce scénario comporte quelques similitudes avec celui de *La Mémoire dans la peau*. Toujours est-il que le sujet était tout trouvé ! Et c'est le studio français d'Ubi Soft qui s'est chargé de mettre le héros en mouvement, dans un style très "*french touch*". Entendez par là, une façon originale de travailler un matériau banal.

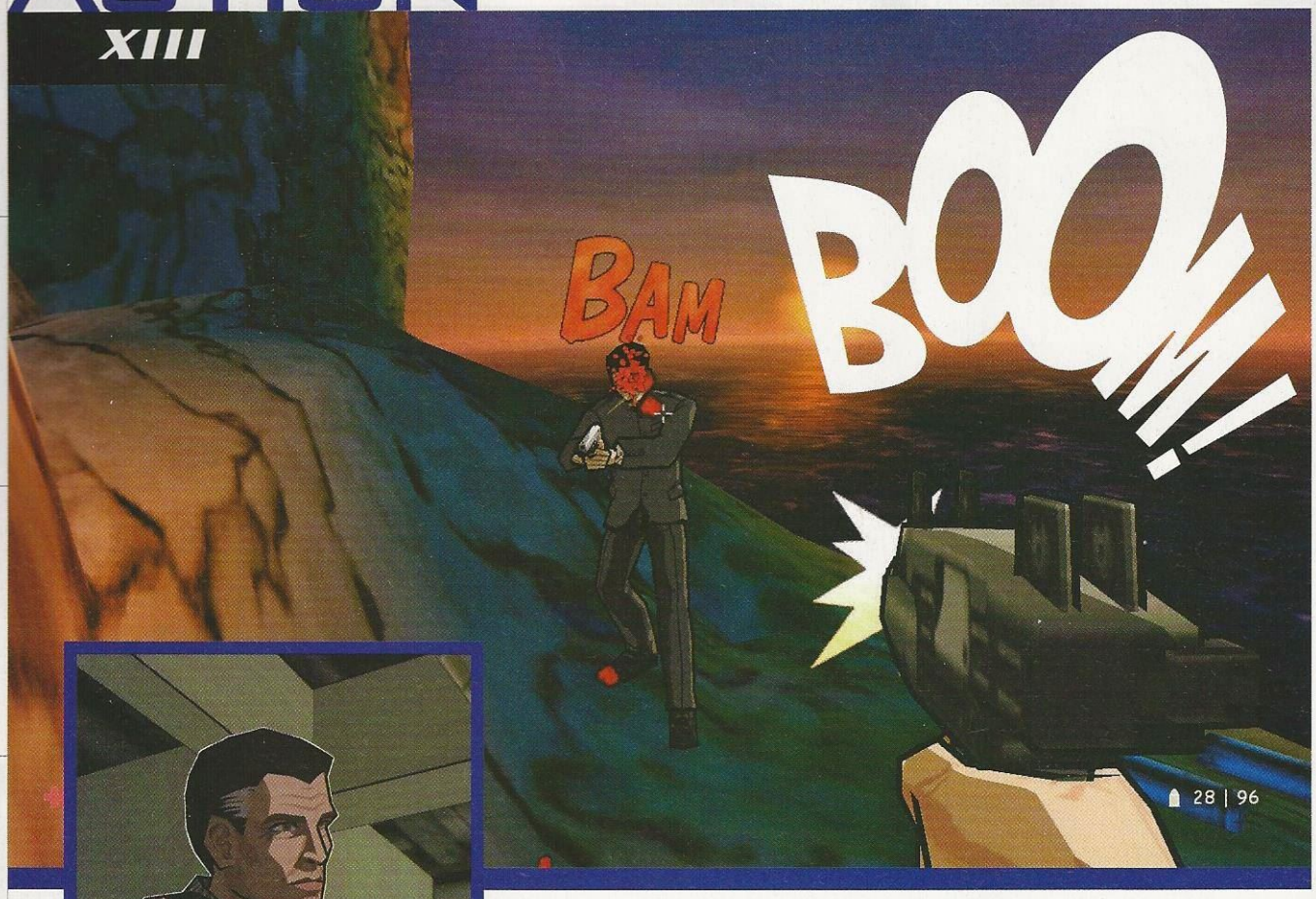
1 Arme favorite. Que serait un FPS sans ce bon vieux fusil de sniper ?

2 Double dégâts. Un conseil : utilisez un Beretta dans chaque main.

Enquêteur. Amos est le chef du FBI.

Les seuls FPS qui réussissent à se démarquer de leurs concurrents le font par le biais d'une licence : ID Software et son gage de qualité par exemple, ou encore NOLF2 et sa "parodie sérieuse" de James Bond... Ici, c'est le traitement graphique de XIII qui lui procure son intérêt, une modification du moteur 3D d'Unreal 2 auquel est appliquée la technique dite de "*cell shading*". Celle-ci s'appuie sur un travail des ombrages, grâce à une palette de couleurs limitée, et sur le renforcement de l'impression de contour, via un tracé foncé autour des décors et des personnages. **Les textures, dessinées à la main** et "cell-shadées", retranscrivent une ambiance purement cartoon. On a vraiment l'impression d'être plongé dans une B. D. vivante. Tous les personnages parlent à l'aide de bulles, des événements – comme la mort d'ennemis – déclenchent l'apparition de scènes décomposées en plusieurs cellules (l'homme reçoit le projectile, puis se prend la gorge, et enfin hurle à la mort). Ceux qui se souviennent de la première série télévisée de *Batman* savent parfaitement de quoi il retourne.

QUAND LA BANDE DESSINÉE PREND VIE...



Cible en vue. Même en étant sourd, vous pouvez lire lorsque un ennemi utilise son arme contre vous.

Le héros. Malgré ses tempes grisonnantes, XIII est au meilleur de sa forme.

Chaque son était visuellement représenté : un "Bam !" quand un coup de feu retentissait, un "Wham !" ou un "Slam !" à chaque fois qu'un coup de poing était donné. C'est un peu ce que l'on retrouve dans XIII.

Question gameplay, pas grand-chose n'a encore été dévoilé. Mais une chose est sûre, un "sixième sens" sera implémenté. Lorsque votre personnage s'arrête, des petits "Tap ! Tap ! Tap !" apparaissent si un ennemi marche dans un endroit que vous ne voyez pas. Et puisque XIII est un homme traqué par des agents gouvernementaux, il faudra de temps en temps faire des choses pas bien du tout, comme prendre des gens en otages et s'en servir de boucliers humains.

Tout un arsenal sera mis à votre disposition pour que vous puissiez vous défendre d'une manière plus traditionnelle, de l'arbalète au fusil à lunette, en passant par toute une panoplie d'objets dits "courants" : chaise, queue de billard, bouteille, bris de verre... Et bien que le jeu prenne un aspect totalement surréaliste, puisque orienté cartoon, le gameplay tente d'être proche de la réalité, surtout au niveau des armes, des armures et de la physique balistique. Ainsi, sniper un garde sera sans effet si vous visez le casque. Quant aux missions, elles seront partagées entre des phases Action et Infiltration, entrecoupées de cinématiques mêlant de vraies planches B. D. à des animations 3D.
On attend donc impatiemment la phase suivante de l'opération, à savoir la preview !

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft France
GENRE : Action 3D
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : www.ubi.com/fr/games/XIII

ABONNEMENT

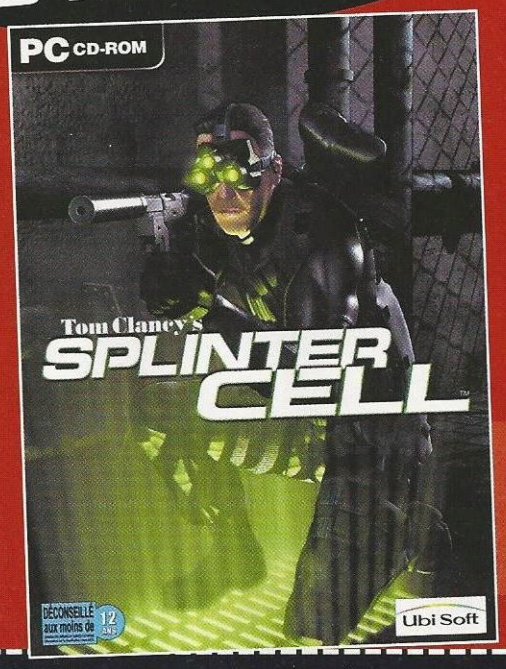
OFFRE SPÉCIALE

2 ANS
22 NUMÉROS

85€

CADEAU*

OFFERT



DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

LE JEU COMPLET + LE CD ADDITIONNEL

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

GEN4 PC 166
2 ANS - SPLINTER

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 22 numéros (dont 2 CD chaque mois) + 1 hors-série au prix exceptionnel de 85 € (Prix étranger et DOM : 150 €)

❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PERCOLATOR

PERCOLATOR EST LE DERNIER SURVIVANT DANS UN MONDE DE DEVASTATION TOTALE... Y'A DE QUOI FLIPPER

C'EST CLAIR, SEUL, ÇA VA ÊTRE DUR FACE À TOUS LES MUTANTS ET AUTRES DÉBILITÉS HABITUELLES...

JE SAIS! JE LANCE UN SERVEUR SUR LE RÉSEAU COMME ÇA DES POTES VONT ME REJOINDRE SUR LA MAP...

CLICK

Loading...

]Player has joined the game

SALUT! J'M'APPELLE PERCO! LES JEUX EN RÉSEAU C'EST MA SPÉCIALITÉ

!

T'AS QU'À TE TAPER LES PETITS MUTANTS...

JE M'OCCUPE DES GROS...

DIS DONC, T'AS PAS PLUS PETIT COMME ARME ?!

MOUHAHA HAHAHAHA HAHAHA !!!

?

AH LA LA C'EST LA MEILLEURE !!

SINON, LE "FRIENDLY FIRE" EST ACTIF ICI ?

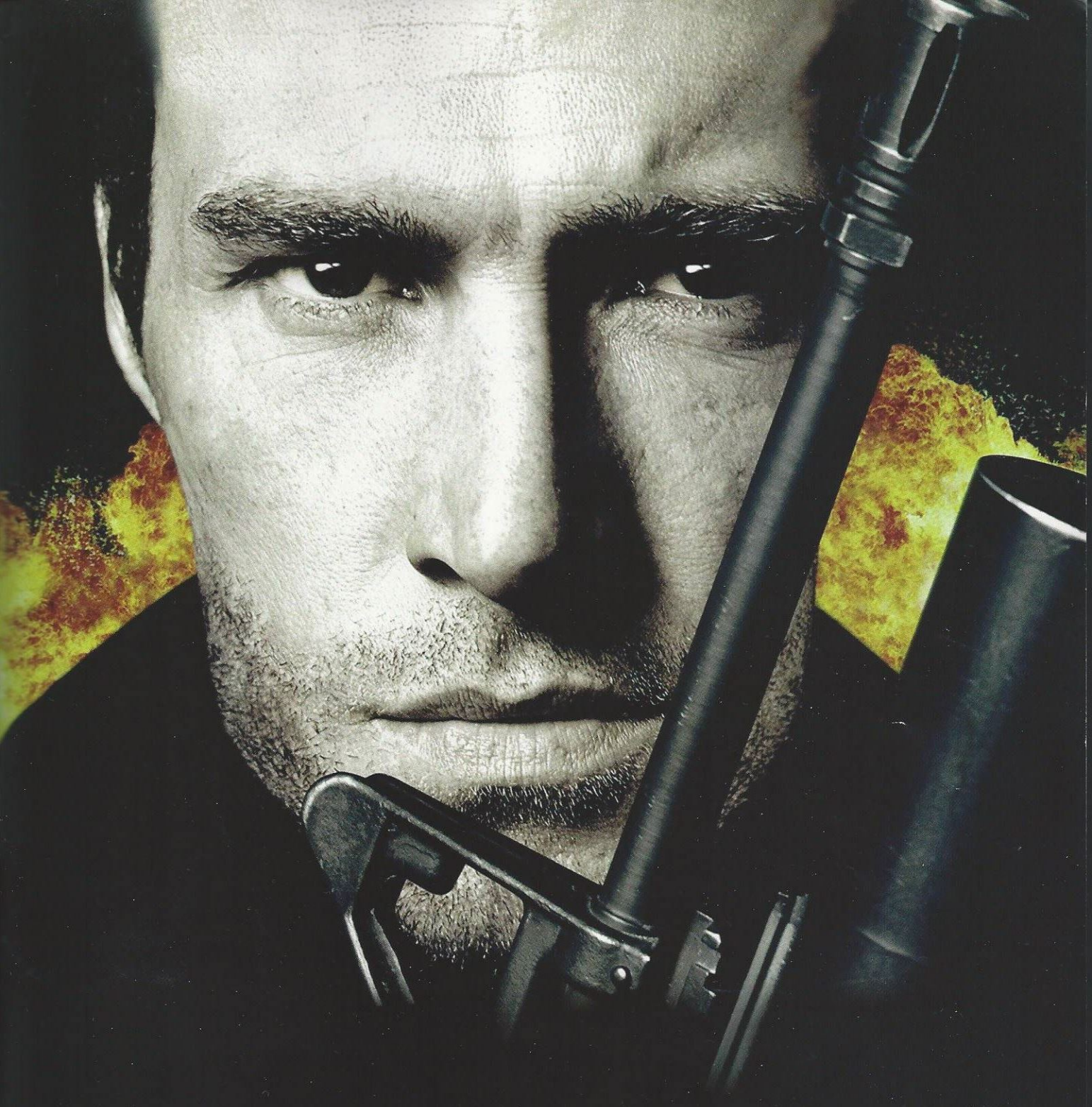
OUI POURQUOI ?

PAW!

]Disconnected from server...

PERCOLATOR, LES JEUX EN RÉSEAU C'EST DÉCIDÉMENT PAS SON TRUC

-KHERIDINE-03-



I.G.I.-2™
COVERT STRIKE™

L'espion aux nerfs d'acier est de retour, attendez-vous à de l'action, de la haute technologie et du suspens

- 19 missions haletantes aux quatre coins du globe
- Un arsenal de 30 armes et équipements high-tech au service de la furtivité
- Coordonnez vos efforts dans un mode multijoueurs tactique intense. 16 joueurs online/32 en LAN

PC CD

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM

gamespy Gaming's Home Page

INNERLOOP

www.codemasters.fr/igi2

Codemasters GENIUS AT PLAY™

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike"™ and "Genius at Play"™ are trademarks of Codemasters. IGI™ is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX™

Inclut des scènes exclusives tournées par les créateurs de la trilogie Matrix™.
Combattez aux côtés des acteurs du film.

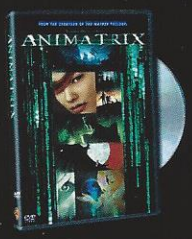
Ecrit et dirigé par les Frères Wachowski, créateurs de la trilogie Matrix™

SORTIE LE 15 MAI | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | PlayStation 2 | PC CD-ROM | Shiny | ATARI | WB

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

TM & © Warner Bros.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros.
(s03)

Découvrez Animatrix



9 courts-métrages
7 réalisateurs de japanimation mondialement connus
1 expérience incroyable

Disponible en DVD et VHS le 12 juin 2003

www.theanimatrix.com

Affiche et Photographie © 2003 Village Roadshow Films (BVI) Limited. Animatrix est une marque déposée de Zone Vision Enterprises Limited pour l'Union Economique Européenne. Tous droits réservés.